
games tribune
magazine
año 3 / NÚMERO 31 /septiembre 2011
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - N
N3ds - PC
ANÁLISIS
xenoblade chronicles
Age of Empires online
El Primer Templar
Dungeons
silent ops
AVANCES
ASSASSIN'S CRED REVELATIONS
KH: Dream Drop Distance
Gears of war 3
Resistance 3
ESPECIAL GAMESCOM
DESCÁRGANOS GRATIS
Xenoblade Chronicles
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm

editorial

NÚMERO 31 - SEPTIEMBRE 2011

Y cuando es que no, es que no



GONZALO MAULEÓN
Redactor Jefe GTM



No ha habido narices. Parecía que hasta las compañías me estaban haciendo un favor eliminando casi todo lanzamiento y reduciéndolo a lo anecdótico. **Tengo una pila de juegos a los que quiero jugar y no veo el cuándo**. Si no es por A, es por B. Y sino viene C a tocarme las narices para que vaya con D dónde no puedo jugar con E. Resumiendo, casi todo julio y agosto me he quemado las cejas jugando al **Plants vs Zombies**. Y poco más. Pero es que de lo que ha salido ahora, tampoco invitaba a suicidarse en el sillón a 38ºC. Veremos que nos trae esta temporada 2011/12.

Por lo demás, poco y mucho. Poco tiempo y mucho que contar. El que no hemos tenido para jugar, lo hemos usado para viajar. Y qué mejor que agosto para hacerlo. **Y más si hay una *peacho* de feria como la que hemos visitado este año en Colonia**. **GamesCom** nos ha dejado un gran sabor de boca. No en novedades, pero sí en cosas tangibles. Muchas cosas que probar y muy poco tiempo para hacerlo. En este número os traemos calentito y recién sacado de la maleta todo de lo que de allí nos traemos.

Pero no solo eso. Hay más. A falta de *chicha*, hay que tirar de *limoná*. ¿Qué no hay lanzamientos y ya se nos acabó **La historia del videojuego**? Pues oye, **nos sacamos tres nuevos seriales**. Será por ganas de escribir... y de dibujar. Por cierto, dar la bienvenida al barco a **Pepo**. Ya veréis por qué. Así que nada. Pasen y lean. Y si se tercia, alaben y critiquen. Pero sobre todo, disfruten. Total, si esto no les ha costado nada. Hoy seguimos siendo gratis.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Alberto González
Daniel Meralho
Sergio Colina
Pablo Vallina

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Tréveron
Roberto Pastor

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ESPECIAL

Skylanders, Xmen Destiny, Modern Warfare 3, Prototype 2, Battlefield 3, Rise of Nightmares, Binary Domains, Skyrim, Anarchy Reigns, Secret World, y muchos más



ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
NO FUMEU
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Microsoft confirma Xbox 360 GoW Edition

La Xbox 360 Edición Limitada Gears of War 3 presenta un aspecto exclusivo en negro y rojo, e incluye dos mandos diseñados especialmente para la ocasión, un disco duro de 320GB y conexión Wi-fi. La consola estará disponible a partir del 20 de septiembre de 2011.

El pack también incluye el videojuego Gears of War 3 Edición Estandar, un auricular con cable y un token para descargar contenido adicional para el juego, incluyendo el Pack de Armas “Infected Omen” y el personaje de Adam Fénix para utilizar en el modo multijugador. Así como sonidos personalizados en sus botones-

Esta edición especial estará disponible por 319,95€.

Vita no llegará más que a Japón en 2011

Parece ser que los planes de lanzar PS Vita durante el 2011 siguen en pie, pero sólo para territorio japonés. No obstante, no tendremos que esperar demasiado en el resto de territorios, Vamos, en marzo del 2012 como muy tarde.

¿Y cómo se permite Sony el lujo de lanzar su máquina pasada la campaña navideña? Lo más lógico sería lanzar la máquina antes de finalizar el año para aprovechar el tirón de ventas, y más con la de adeptos que está ganando la esperada consola portátil. Una explicación sería que este margen esté justificado por la intención de acompañar la máquina con un catálogo de juegos interesante y no de meros juegos de transición.

Ubisoft vuelve a modificar su DRM

Que el sistema antipiratería de Ubisoft gusta muy poco, es un secreto a voces. Pero lejos de erradicarlo, en la desarrolladora francesa han decidido suavizarlo. Pero en la práctica, todo seguirá igual que antes. El nuevo título Driver San Francisco ya no requerirá una conexión permanente a la red. La verificación se producirá siempre que deseemos iniciar el juego. Una vez comprobado, podremos desconectarnos de la red y seguir jugando offline.

Esto y no hacer nada, es lo mismo. Mientras las críticas afloran por doquier, en Ubisoft se congratulan del éxito de su sistema, asegurando que la piratería se ha reducido mucho. Pero sin datos que lo respalden.



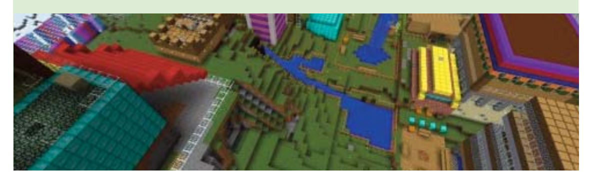
Silent Hill HD Collection, recopilatorio que lanzará Konami con las versiones remasterizadas del segundo y tercer capítulo, final mente no será exclusivo de PS3. Verá la luz también en 360 y su salida está prevista para este otoño



Minecraft, el popular juego de PC llega en exclusiva a Xperia Play mientras Notch reta a Bethesda

Probablemente uno de los fenómenos más grandes de la historia de los videojuegos, con más de 11 millones de usuarios registrados y 50.000 nuevas altas diarias durante su fase beta, ha decidido dar el paso al emergente mundo de los smartphones. De esta manera podremos adquirir la versión del popular juego en exclusiva para Xperia Play a un precio de 6,99$.

Por otro lado, Notch, el artífice de este pequeño milagro, sigue enfrascado en su particular lucha contra la demanda interpuesta por Bethesda por usar el acrónimo Scrolls en su próximo título. Y en un intento de sellar la paz, ha lanzado un guante en un desafío a vida o muerte en pleno S.XXI. Tras contraer matrimonio recientemente, Notch colgó un comunicado en el que se ve claramente el reto: "*¿Recordáis la escena de Juego de Tronos donde Tyrion escoge un juicio por combate en "El nido de Águilas"? Pues bien, ¡mejor hagamos eso! Reto a Bethesda a una partida al Quake 3. Tres de nuestros mejores guerreros contra tres de vuestros mejores guerreros. Nosotros seleccionaremos un nivel, vosotros seleccionaréis el otro y el orden será aleatorio. Las partidas serán de 20 minutos y ganará el equipo que sume más frags en ambos niveles. Si ganamos, abandonáis el pleito. Si ganáis, cambiaremos el nombre de Scrolls por otro que no os moleste. Por cierto, va en serio.*" Genio y figura.



¡Corred, que nos los quitan de las manos!

Si por algo recordaremos este mes de agosto, va a ser por el descenso de los precios de muchos de los dispositivos actuales. A la ya anunciada el mes pasado por parte de Nintendo de reducir un tercio el precio de 3DS en todo el mundo, en la pasada edición de la GamesCom supimos la bajada de precio del modelo básico de PS3 (160Gb), que cuenta ya con un PVP oficial de 249€, así como el lanzamiento de un nuevo modelo de PSP low-cost a 99€, el cual llegará a las tiendas este mismo otoño. Eso sí, la bajada de precio en este caso viene acompañada de perdida de prestaciones, puesto que esta nueva PSP E-1000 no contará con conectividad wifi.

De la misma manera, Nintendo ha anunciado una revisión de su modelo Wii. La nueva consola, cuya fecha de salida está fijada para el próximo 7 de octubre en Europa, presenta dos curiosas características: No se podrá colocar en vertical y pierde la retrocompatibilidad con los juegos de Cube, por lo que los puertos para dichos mandos, desaparecen. Su precio no está confirmado, pero se espera que se coloque en un rango entre los 120 y los 149€ de ahora.

Batman Arkahm City contará con 3D en todas sus versiones

Batman: Arkham City, que estará disponible a partir del próximo 21 de octubre, se podrá jugar en 3D estereoscópico para Xbox 360, PlayStation 3 y PCs con NVIDIA 3D Vision. El juego también se podrá jugar en 3D anaglífico en las versiones de Xbox 360 y PS3.

Los jugadores de Xbox 360 y PS3 podrán sumergirse en los asombrosos entornos de Batman: Arkham City en 3D estereoscópico al jugar en cualquier televisión con alta definición utilizando unas gafas compatibles con ella. El juego también es compatible con la tecnología 3D de NVIDIA que permite experimentar el 3D estereoscópico en PCs con GeForce y televisores 3D.

Los seguidores que dispongan de televisores de alta definición podrán disfrutar del juego en 3D anaglífico con las gafas compatibles.

Valve anuncia Counter Stiike Global Offensive

Valve ha anunciado oficialmente Counter-Strike: Global Offensive para PC, Mac, XBLA y PSN, la nueva entrega de uno de los juegos online más populares de la historia.

Global Offensive, cuyo lanzamiento está previsto para principios de 2012, incluirá nuevos mapas, personajes, armas, modos de juego y tablas de clasificación, así como contenidos renovados del Counter-Strike original lanzado en 1999.

"*Counter-Strike sorprendió a la industria del videojuego cuando este mod se convirtió en el título online para PC más jugado inmediatamente después de ser lanzado en agosto de 1999*", ha declarado Doug Lombardi, VP de marketing de Valve.

Counter-Strike: Global Offensive está siendo desarrollado por Valve en colaboración con el estudio Hidden Path Entertainment.

Los títulos de Kratos para PSP serán reeditados para PS3

Sony ha anunciado God of War Collection Volume II, que recoge en un mismo Blu-ray Disc los juegos God of War: Chains of Olympus y God of War: Ghost of Sparta, hasta ahora disponibles únicamente para PSP.

God of War Collection Volume II ofrece las versiones remasterizadas en HD y compatibles con el formato 3D de los juegos creados por el prestigioso estudio de desarrollo Ready at Dawn. Los mismos creadores de estos dos títulos originalmente para PSP han sido los encargados de adaptar sus juegos a PS3.

Ambas historias podrán jugarse ahora en alta definición y con DUALSHOCK 3. Los nuevos jugadores de PS3 tendrán también en estas versiones trofeos.

God of War Collection II para PS3 se pone a la venta el próximo 15 de septiembre por un precio estimado de 39,99 €.



GTM Geek News:

TiVo y la televisión "inteligente" de Ono

Ono trae a España el popular sistema televisivo

Siempre es buena noticia ver como se amplían y mejoran las ofertas de ocio para nuestro salón. Y pese a que sea con bastante retraso frente a otros países como Francia, llega a España TiVo. Gracias a un decodificador algo aparatoso de tamaño añadiremos una interfaz a la televisión de siempre añadiendo múltiples posibilidades. Posibilidades con más o menos sentido. Una de las opciones más anunciadas es la grabación programada de hasta dos emisiones. Hoy, prácticamente cualquier televisión es capaz de grabar de forma programada.

En Ono también hablan, aunque de forma muy dudosa, de contenidos bajo demanda en HD y 3D. Bajo demanda, posiblemente se limite a un videoclub con precios poco lógicos y los canales que ya ofrecen su contenido de forma pública como La Sexta y TVC, descargables como no en muchos televisores e incluso en Nuestra PS3. Del 3D no sabemos nada, mientras que en HD no encontramos una oferta de canales mayor que, por ejemplo, Digital+.

TiVo también ofrece algunos contenidos de internet integrados a su interfaz, aunque de nuevo estos son bastante escasos. La opción más interesante es posiblemente su buscador, donde podremos buscar contenidos por nombre, género e incluso actores, además de sugerirnos otros contenidos que pueden gustarnos.

Personalmente, opino que sin servicios como Netflix o Hulu, quienes ofrecen un catálogo de series y películas bajo suscripción a precios razonables, el decodificador de Ono tiene bastante poco sentido.



Bienvenido al aeropuerto

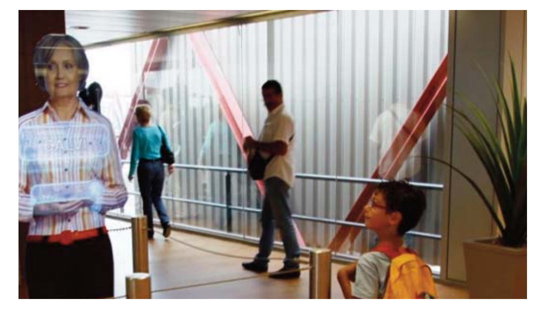
Por cierto, soy un holograma

Cuánto mal han hecho las películas de Hollywood. Mientras la crisis pega fuerte y en algunos países la gente se muere de hambre, nuestros vecinos franceses se dedican a plasmar sus sueños más freaks instalando tan impresionante como inútiles hologramas en uno de sus aeropuertos.

En el aeropuerto de Orly, París, es donde podremos encontrar semejante azafato virtual cuya única función es darnos la bienvenida e informarnos. La misma función que hasta ahora tenía el servicio de megafonía. Eso sí, nos sentiremos como si de una película de ciencia ficción se tratara. Para colmo, el invento tiene precedentes en el aeropuerto de Luton, Londres.

¿Y cómo funciona el invento? Más sencillo de lo que podéis imaginar, hasta el extremo de parecer incluso cutre. En la parte trasera nos encontramos con un proyector que proyecta la imagen sobre una lámina de Polimetilmetacrilato, Plexiglás de toda la vida, cortada con la silueta de la persona. El movimiento de la persona holográfica se limita por tanto a la cara y las manos.





Mundo Smartphone: Stardunk

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Es curioso ver cómo, en ocasiones, la diversión de un título radica en la extremada sencillez de éste como es el caso de Stardunk. Stardunk es un juego gratuito basado en el baloncesto donde tendremos que encestar una pelota en la canasta situada en la parte izquierda de la pantalla.

El modo online competitivo convierte a Stardunk en un juego realmente adictivo

Nuestro objetivo, conseguir la máxima puntuación en un tiempo limitado. La puntuación dependerá tanto de la distancia aleatoria de tiro como de lo limpia que entre a canasta. También podremos activar potenciadores golpeando unos bloques cercanos al aro, pero puntuando menos al golpearlos. Toma un papel importante pues la estrategia de buscar potenciadores sacrificando algunos puntos y buscar canastas limpias.

El juego como tal es simplemente correcto. Pero al jugarlo en modo online competitivo contra cientos de jugadores simultáneos añade un nivel de adicción importante. Durante la partida sincronizada vemos como evolucionamos frente el resto de jugadores invitándonos a darlo todo. Ganando puntos (o comprándolos) podremos mejorar nuestra bola para conseguir arañar algunas posiciones en cada nueva partida.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

Gratis



Peggle

Una de las grandes obras desconocidas de PopCap Games, creadores de Plants Vs Zombies y Bejewled. Su simple mecánica consiste en lanzar una pelotita desde la parte superior de la pantalla y hacerla rebotar contra las bolitas y bloques. El objetivo del juego es acabar con todos los bloques y bolitas de color naranja en un número limitado de intentos.

Su sencillez esconde detrás altas dosis de estrategia pero sin olvidar el juego rápido que tanto se agradece en un smartphone. Disponible para terminales iOs y Android (aunque sólo en estados unidos para este último).



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
2,39€

Blast Monkeys

Blast Monkeys es uno de esos juegos tan de moda divididos en pantallas. En éste, tendremos que lanzar un monito desde un cañón que se va moviendo de derecha a izquierda en el momento adecuado tal que, de un lanzamiento, consigamos llegar a la meta recogiendo a ser posible tres plátanos.

El título es más sencillo tanto en diseño de niveles como a nivel técnico que otros juegos como Angry Birds o Cut The Rope. Pero recordemos que se trata de un juego gratuito. Y para su coste, consigue entretener más que muchos otros juegos de pago.

Blast Monkeys dispone de un buen número de niveles, además de irse actualizando al parecer de forma periódica. Si te gustan este tipo de juegos no te lo puedes perder.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
Gratis





Descargas digitales

Plants Vs Zombies

Después de causar furor en diversos dispositivos móviles y en DS, hace un año aterrizó en el Bazar la versión para consolas de sobremesa de este rotundo éxito. Y desde febrero de este mismo año lo podemos encontrar también dentro de PSN.

Partiendo de un planteamiento sumamente simple como el de la **defensa de la torre**, debemos evitar a toda costa que unos curiosos zombies logren entrar en nuestra casa con el sano objetivo de comerse nuestros sesos. Para defendernos de tan malévolo plan, contamos con un curioso ejército de plantas y hongos con los que debemos intentar por todos los medios que no consigan su meta.

El juego principal contiene 50 niveles, que otorgan una duración cercana a las 4 horas. Divididos en bloques de 10, en los que pasaremos del día a la noche, y del patio delantero, al trasero y al tejado. El mayor éxito del juego reside en su simpleza más absoluta. Cualquiera puede jugar a él. Y resulta una experiencia ligera y gratificante al mismo tiempo. Además, una vez superada el modo aventura, desbloquearemos los curiosos minijuegos en partida rápida que el juego encierra.

En su contra, su elevado precio. Las versiones móviles son mucho más económicas.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:

1200 MSP

14,95 €



Infinity Danger

Juego “regalado” de muchos quilates y de manufactura asturiana. Infinity Danger logró posicionarse durante muchas semanas como el juego indie más vendido del Bazar. Y argumentos para sostenerlo no le faltan.

Se trata de un shooter frenético donde los reflejos y la coordinación se muestran vitales para poder seguir avanzando. No hay vidas ni niveles. Los enemigos se suceden en el tiempo uno tras otro. Y nuestro objetivo es no morir en sus ataques ni que el contador, que iremos aumentando segun sumemos bajas, llegue a cero. El reto es sumar puntos. No hay más. Y de ahí su nombre de Inifinito

Con un acabado que sorprende por su solidez y detalle para tratarse de un juego indie, Imprescindible.

Valoración usuarios ★★★★☆

Valoración de GTM ★★★★½

PVP: **80 MSP**

Notebook Adventures

Lo primero que llama la atención de este título es su propia estética. Como si de un dibujo guarro a lápiz se tratase, nos encontramos ante un plataformas clásico de scroll horizontal en el que debemos ayudar a Cecil -protagonista de la aventura- hasta el final de cada fase.

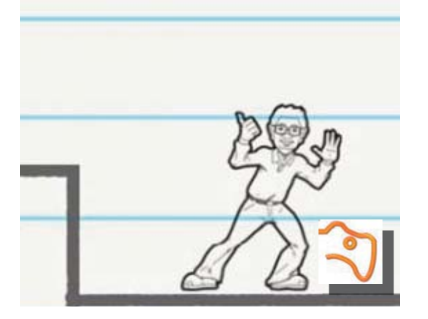
Más allá de su particular estética, lo más importante en un juego de este tipo es su respuesta al control. Y es aquí donde da sentido a su propia existencia. Muy fluido y rápido en su respuesta. Además ayuda la particular apuesta de niveles cortos y rápidos. Eso sí, acabarlo no nos llevara mucho más de un par de horas.

Por cierto, el desarrollador del juego ofrece 100$ a quien logre terminarlo. Una curiosa forma de incentivar su descarga. Pero es un sorteo.

Valoración usuarios ★★★☆☆

Valoración de GTM ★★★☆☆

PVP: **80 MSP**




juegaterapia.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo



las leyendas de los videojuegos

episodio 1

Las Leyendas de los Videojuegos (I)

Comenzamos una nueva serie de artículos acerca de las grandes leyendas de los videojuegos, aquellos mitos más o menos reales que han pasado de boca a boca y a día de hoy no se sabe muy bien si son ciertos o no

¿Quien no ha oido o leído la historia de Ricky Martin en el armario, el perro y la mermelada? ¿O era Nocilla?, nadie lo vió pero todo el mundo conocía a alguien que tenía un primo cuyo vecino sí lo había hecho (si no sabes de que hablo Google es como siempre tu mejor amigo).

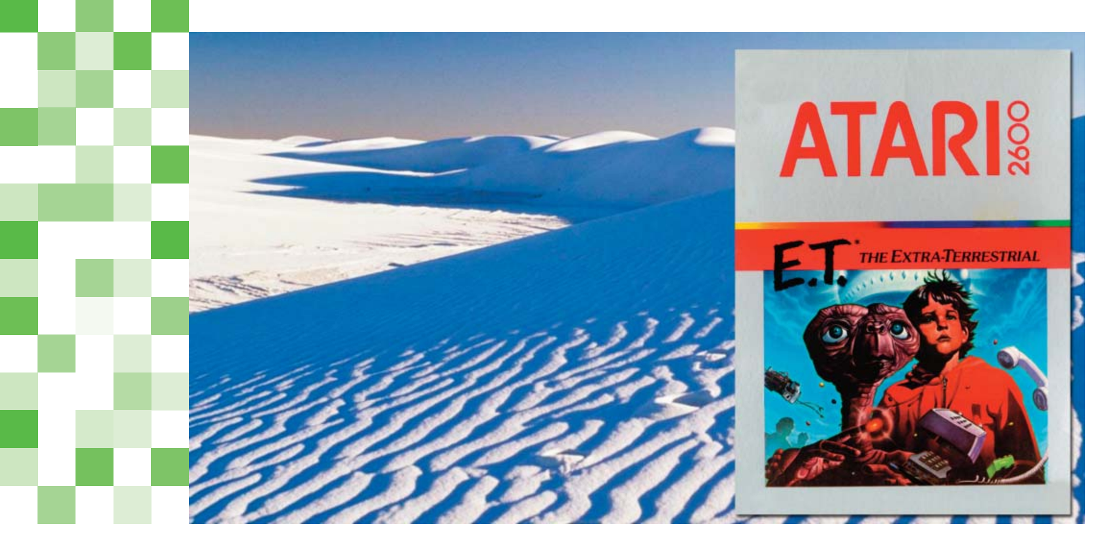
El mundillo del videojuego tiene ya una trayectoria más o menos larga detrás, y a lo largo de todos estos años han surgido multitud de historias de todo tipo, algunas ciertas y otras no, unas creibles y otras imposibles, que conforman las leyendas urbanas del videojuego. A lo largo de un número indeterminado de artículos mensuales iremos exponiendo tres o cuatro leyendas de las que consideremos más interesantes y curiosas, trataremos de indagar acerca de su procedencia y veracidad, expondremos las distintas versiones que hay de cada una de ellas, fruto de la distorsión de la información a lo largo del tiempo. Incluso destaparemos los intereses ocultos de las compañías tras algunas de ellas.

Personajes o escenarios ocultos en juegos míticos, las copias de E.T. para Atari 2600 enterradas en el desierto de ¿Nuevo México?, la participación de Michael Jackson en la banda sonora de Sonic 3 o Polybius, la recreativa que causaba efectos devastadores a los jugadores que lo jugaban son algunas de las más conocidas.

Pero no nos quedaremos ahí, estas formarán parte del serial pero queremos llegar más allá con una busqueda más extensiva, que sirva de recopilación de todas las leyendas del mundillo. Para ello pedimos la colaboración de los jugones lectores de Games Tribune Magazine para que nos dejen en el foro todas aquellas historias que conozcan y piensen que puedan ser de interés para la comunidad. Abriremos un hilo en el foro Retro de www.gamestribune.com a tal efecto. Deseamos vuestra participación y que la serie os resulte tan interesante como a nosotros.



Casi todos los grandes personajes y compañías del sector tienen detrás un buen número de leyendas, a lo largo de los próximos meses las iremos conociendo



Las copias de E.T. para Atari enterradas en el desierto

Es probablemente la leyenda urbana más conocida de la historia del videojuego. No podíamos comenzar la serie por otra leyenda urbana que no fuese ésta

Allá por 1982, Steven Spielberg revoluciona el género de la ciencia ficción al tiempo que logra uno de sus mayores éxitos comerciales de su carrera con la película E.T. El Extraterrestre. En contra de la opinión de Ray Kassar (CEO), la gran Atari se hace con los derechos del videojuego y en diciembre llega a las tiendas. Para llegar a la campaña navideña fue desarrollado en tan solo 5 semanas, por un equipo con Howard Scott Warshaw a la cabeza. ¿El resultado? un título que está en todos los top 3 de los peores juegos de la historia, feo, injugable, sin sentido alguno, lleno de bugs, ... todo lo que actualmente criticamos de los juegos basados en una película elevado a su máximo exponente. A pesar de ello en Atari estaban confiados en el tirón comercial de la película y se fabricaron más de 4 millones de cartuchos. En este punto, parece falso el rumor de que se fabricaron más cartuchos que consolas había en ese momento en los hogares de todo el mundo (más de 12 millones), pensando en que el título lograría una segunda juventud para Atari 2600. Según el propio Kassar hubiese resultado imposible fabricar tal cantidad de cartuchos en tan poco tiempo. La situación del mercado y la escasa calidad del juego hicieron que E.T. vendiese “únicamente” 1,5 millones de cartuchos, un buen número para cualquier otro juego (es el octavo en la lista de ventas de la consola) pero muy alejado de las previsiones de Atari y claramente insuficiente como para compensar el elevado coste de la licencia. E.T. fue una de las causas principales de la bancarrota de Atari en 1983 y su venta en 1984, y con ello de las crisis del sector del videojuego acaecida en esos años. Pero el fracaso comercial no fue el único problema que E.T. ocasionó a Atari, quedaron en sus almacenes más de 2 millones y medio de cartuchos sin vender, el espacio que ocupan no es desechable y suponía un coste mensual que la situación financiera de la compañía no se podía permitir. Ahí es donde viene la leyenda que asegura que fueron enterrados en el desierto de Nuevo México junto a la pequeña localidad de Alamogordo. La respuesta de Atari al New York Times fue que no eran copias de E.T. sino cartuchos excedentes y defectuosos de la planta que la compañía tenía en Texas y que la legislación de este estado no permitía verter, obligando al incinerado de los mismos. Parece por tanto que algo de cierto hay en la leyenda aunque faltan documentos que lo confirmen, las imágenes y videos que se pueden encontrar en internet son tan verdaderos como buen juego fue el infame E.T. para Atari 2600.

Resurrección de Aerith en Final Fantasy VII

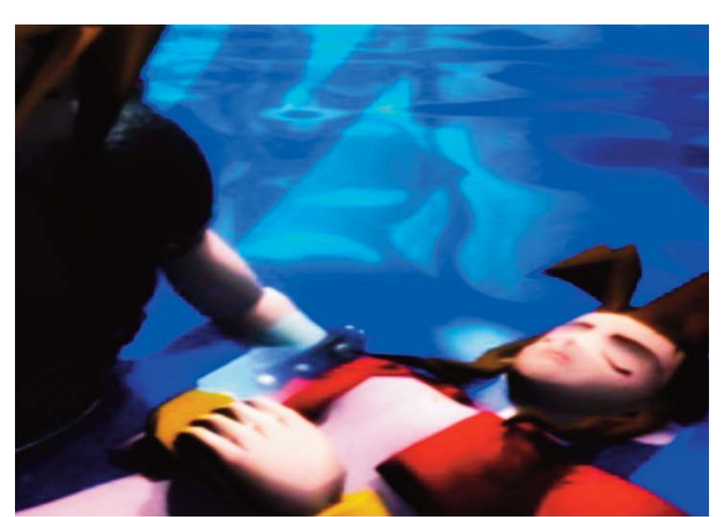
Aerith muere sin que podamos hacer nada para impedirlo, pero siguen apareciendo objetos relacionados con ella

— CONTIENE SPOILERS —

En la trama principal de Final Fantasy VII, Sephirot mata a Aerith Gainsborough (o Aeris como SCE tradujo su nombre en las versiones occidentales) sin que podamos hacer nada para impedirlo; pero a lo largo de la aventura parece haber indicios de que Aerith podría seguir viva. Por un lado, en fases más avanzadas de la aventura encontraremos objetos que solo ella puede equipar, por otro en la batalla final contra Sephirot parece haber hueco para un personaje más, que bien podría ser ella. Estos hechos llevaron a dos leyendas diferentes, la primera decía que era posible evitar de alguna forma la muerte del personaje. La segunda, mucho más extendida que la primera y que aún a día de hoy hay gente que da por buena, es que es posible resucitar a Aerith realizando algún tipo de tarea o como premio al superar alguna prueba.

La realidad es que ni una ni otra, la muerte de Aerith es parte de la historia y nada de lo que podamos hacer antes de que suceda lo evitará. Tampoco se ha demostrado que pueda resucitarse de ningún modo "jugable". Sí que es posible mediante un parche que la comunidad lanzó para la versión de PC del juego.

Todos los objetos y armas pensados para Aerith están en el CD1 (de los 3 que componen el juego en versión occidental, 4 en Japón) y pueden obtenerse antes de que Sephirot elimine a nuestra compañera, lo único que ocurre es que si no los hemos conseguido no se eliminan del juego, siguen apareciendo a pesar de que ningún personaje jugable pueda ya usarlos. El hueco para un personaje más en la batalla final no está tampoco reservado para Aerith, lo ocuparán compañeros secretos (Yuffie Kisaragi o Vincent Valentine) en el caso de que los hayamos reclutado.

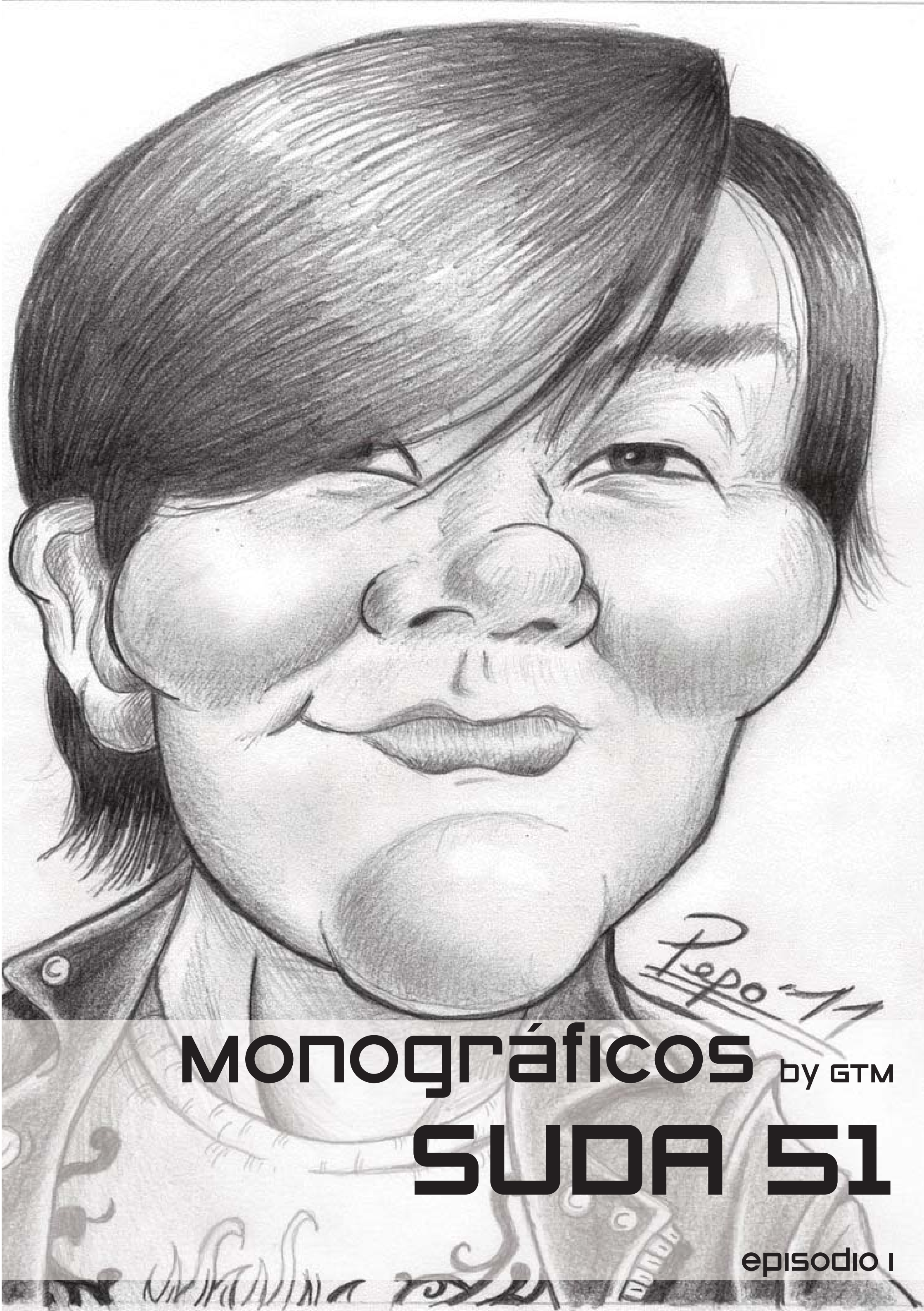




La arcade de Space Ace permitía jugar a Dragon´s Lair

Permitidme incluir en este primer artículo una leyenda urbana casi personal, ya que he buscado en internet y no he encontrado ninguna referencia a la misma. En los recreativos de mi barrio llegó (con retraso como siempre) la arcade de Space Ace y corrió el rumor de que si la terminabas sin que te matasen ni una sola vez y en los créditos finales hacías una serie de movimientos y pulsaciones determinadas, se cargaba Dragon´s Lair y podías jugarlo sin necesidad de echar más monedas. Nunca ví a nadie que lo consiguiese ni conozco a nadie que lo viese. Probablemente fuese un rumor extendido por el dueño del establecimiento para dar más vidilla a una máquina que muchos habíamos jugado ya en otros salones, si fue así le salió de lujo ya que echamos monedas y monedas tratando de desbloquear la aventura de Dirk.

TEXTO: J. BARBERÁN


Pepo '11
Monográficos by GTM
SUDA 51
episodio I

Siempre a contracorriente

Juego de autor al máximo exponente. Muy pocos podían pensar que este trabajador de una funeraria fuera capaz de hacerse un nombre en el mundo de los videojuegos. Y no solo eso, sino hacerlo a su manera

Un anuncio de Human Entertainment supuso la primera incursión de este peculiar personaje. Tras asumir la decepción de no obtener respuesta inmediata por parte de la compañía, meses más tarde fue llamado y reclutado para la causa. A pesar de su nula experiencia dentro del sector, el estudio, responsable de sagas tan conocidas como Clock Tower, no tuvo ningún reparo en ponerle al frente del desarrollo de uno de sus juegos: Super Fire Pro Wrestling 3 Final Bout para Super Famicom. Empecinado en dejar su propio sello, el juego supuso un serio varapalo tanto en ventas como en críticas.

Fue llamado al orden. Un nuevo debacle no sería bien recibido dentro del seno de la compañía. Suda entendió el mensaje y durante los proyectos venideros decidió complacer a sus jefes a costa de sacrificar su propio talento.

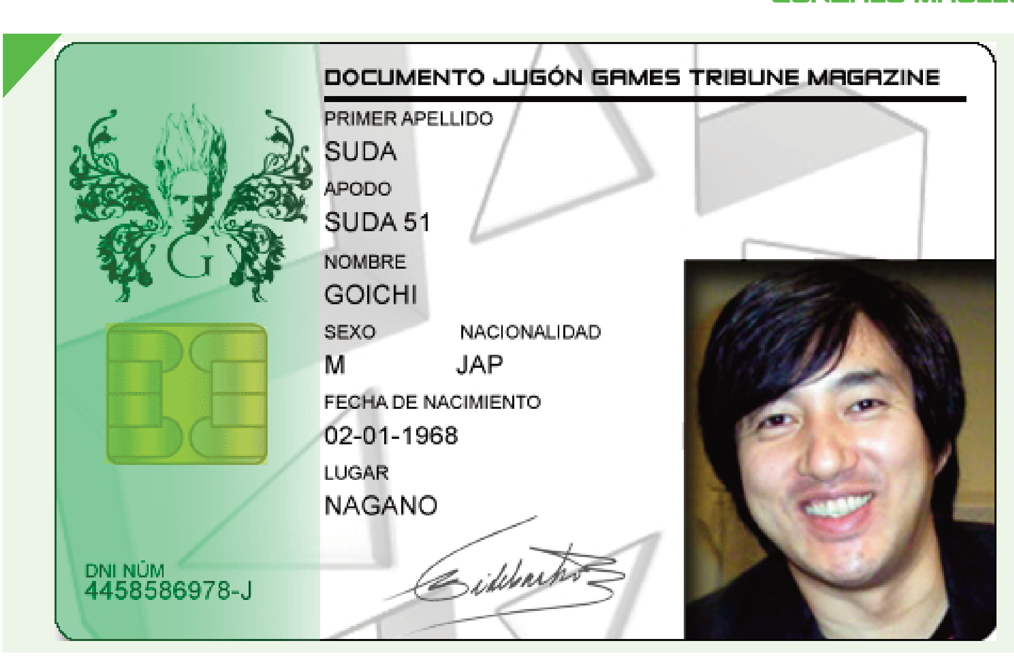
Parte harto de esta situación, y a pesar de ser uno de los artífices de Syndrome, y parte por la decadente modus operandi de su empresa, en 1998 decidió abandonar el barco que se hundía y fundar Grashopper Manufacture.

Es aquí donde la leyenda del genio de Nagano comienza a forjarse. Los timoratos The Silver Case o Flowers, Sun, Rain sirvieron como caldo de cultivo para crear su primer gran pelotazo y del que sería completamente responsable: Killer 7.

Pero uno de sus mayores logros ha sido el de convertirse en un estupendo gurú de apoyo para otras grandes apuestas. Participó como estudio externo para Super Smash Bros. Brawl, Project Zero 4, el recientemente lanzado Project Damned o su hasta ahora no desvelada colaboración con el que poco o nada se sabe del enigmático Project S de Kojima.

Alejado de la absurda guerra que impera de la búsqueda del hiperrealismo, se ha ganado el respeto de casi todos tirando de algo que se ha perdido: personalidad.

GONZALO MAULEÓN



Valoraciónes





Su desvirgamiento

Flowers, Sun, Rain

No fue el primer juego que se hizo bajo su batuta. Ni tampoco el primero que Grasshoppers lanzaba. Sin embargo sí que fue el primero de la firma *made in Suda* que logró tener una cierta repercusión.

El título, desarrollado y lanzado para PS2 no fue ni mucho menos un prodigio técnico. Es más, seguramente sea uno de los juegos más flojos que se pueden encontrar en su historial.

Sin embargo es su pequeño fetiche. En 2008, después de 7 años de su lanzamiento, se publicó un remake para DS.

El protagonista de la aventura es un "buscador" de objetos perdidos. En un encargo se traslada a un pequeño resort (que da nombre al juego) situado en Lospass Island. Pero como siempre, las cosas no son como deben ir. Ni siquiera el paso del tiempo se rige de forma natural. Encerrado en una espiral y con un desarrollo muy similar al que vimos en El día de la marmota.

Su mayor éxito

No More Heroes

Fue durante mucho tiempo uno de los desarrollos más seguidos para Wii. Cada información que llegaba era celebrada con alegría en un sector que pedía a gritos (casi desesperados) un juego de temática adulta para la máquina de sobremesa de Nintendo.

Finalmente en 2008 llegó a tierras europeas. Fue cuando la inmensa mayoría comenzó a conocer el particular hacer de Suda. Con un partado gráfico que recordaba continuamente a un lienzo de acuarela y tinta, Travis Touchdown era el elegido para protagonizar una aventura que se movía como pez en el agua entre el bizarrismo y el absurdo.

Convertirnos en el mejor asesino del mundo mientras blandíamos nuestra espada láser derrotando enemigos cada vez más absurdos en un continuo y gratuito despliegue de decapitaciones, multilaciones y litros, muchos litros de sangre.

Se lanzó una segunda parte el año pasado. Y el capítulo de Wii fue editado para PS3 este mismo año.



Valoraciónes





Lo que tiene en mente

Lollipop Chainsaw

El pasado mes de julio, y a través de las páginas de Fumitsu se reveló el siguiente proyecto en que Suda va a estar enfrascado. Se trata de Lollipop Chainsaw. Una nueva vuelta de tuerca que partiendo de lo ya experimentado con No More Heroes, nos pone en el papel de una curiosa animadora, Julie, el último eslabón de una prolífica serie de cazadores de Zombies.

Lejos de usar los típicos gadgets de balas de plata, crucifijos y aguas benditas, aquí pondremos paz y orden a golpe de la siempre bien recibida motosierra. Y habiendo zombies de por medio, que mejor que tirar de clichés en forma de guiños. El instituto donde se produce toda esta locura ha tenido a bien llamarse San Romero.

De momento solo sabemos que su salida está programada para producirse en PS3 y X360 en mes indefinido de la segunda mitad del año que viene.

Se ha hecho mucho énfasis en la importancia de la música dentro del juego. Ésta estará nutrida de un buen puñado de temas J-Pop bajo la batuta de Akira Yamaoka, responsable entre otras BSO, de las que pudimos ver en la franquicia Silent Hill.

Pop, acción, zombies, sangre y cantidades ingentes de humor es lo que han prometido.

Fecha de salida

06/2012

Lo que se ha dicho de él

"La sangre fluye libremente en este exagerado juego de acción, el cual viene de las mentes de los creadores de Killer 7 y Silent Hill. El escritor y director de Hollywood, James Gunn (Criaturas Rastreras) ayudó con el argumento, el cual cuenta con mucho humor para adultos. Un juego de acción que realmente es diferente."

CNN México





Desde Ikaruga hasta la actualidad: los años ¿agónicos? de Dreamcast (capítulo 1)

2002: Ikaruga y el principio del fin

Este mes comenzamos a repasar los últimos títulos de una consola que sufrió una muerte injusta y prematura. Este mes analizamos algunos de los "últimos coletazos" más largos que se hayan visto en la industria. ¡Este mes inauguramos sección!

La ilusión con la que mi hermano y yo pillamos los dos **Sonic Adventure** era digna de verse. Lo mismo con los **Power Stone** o ese primer y sorprendente **Soul Calibur**. Aquella era una consola que nos enorgullecía y que incluso despertaba cierta envidia cuando hablábamos de ella en los recreos, en el patio del colegio, antes de que estuviera tirada de precio y, por lo tanto, prácticamente dada por muerta para las masas.

Recuerdo a la perfección ese día en el que cierto compañero de clase, que nunca había tenido una gran afición por los videojuegos más allá de la primera Game Boy, se acercó a mi mesa para contarme entre risas cómo Sega había decidido abandonar aquel ambicioso proyecto que, por un tiempo, pareció capaz de devolver a la compañía del erizo a lo más alto. Con 17 años, la alegría de aquel repentino *fanboy* de Sony tenía para mí tan poco sentido como lo tiene ahora.

Fue un auténtico jarro de agua fría que me quitó de golpe toda ilusión por mi consola y que provocó que casi no volviera a tocarla hasta varios años más tarde, cuando empecé a interesarme de nuevo por aquellos juegos y los de Mega Drive y Saturn, que entonces me enteraba que ya se etiquetaban como "retro". La decisión de Sega de centrarse en el *software* y convertirse en *third party*, por un motivo u otro, me apartó de aquella afición hasta que Internet, los foros, las *roms* y demás me hicieron retomarla. Nunca supe grabar copias de juegos de Dreamcast cuando la consola estaba de actualidad, aunque sí era consciente de que la facilidad para copiarlos había tenido gran parte de culpa en la defunción de aquella máquina que tan buenos ratos me había hecho pasar. Me alegró ver que aún había fans acérrimos, aprendí palabrejas como "*scene*" y "*homebrew*", que antes me eran totalmente ajenas, y me enteré de que, en cierto modo, mi consola aún estaba vivita y coleando.

Sega anunció el fin de Dreamcast recién entrado 2001, apenas dos años después de su lanza-



Space Channel 5: Part 2 mejoraba la primera entrega en todos los aspectos y aún así sólo se distribuyó en Japón y sólo a través de Sega Direct. Prácticamente no gozó de promoción alguna



miento. Dejaría de fabricarla en marzo de ese mismo año. Sin embargo, aún se vendieron consolas en Japón hasta 2006, y siguieron saliendo juegos oficiales hasta 2007.

Curiosamente, estos "agónicos" últimos años acabaron siendo más largos que el par de años "buenos". Y fueron principalmente dos los géneros que se convirtieron en una suerte de salvavidas comercial de Dreamcast en Japón durante ese periodo: los *shooters* (o matamarcianos de toda la vida) y las *visual novels*. Éste último es un tipo de juego específicamente pensado para el público japonés y cuyo éxito nunca se ha entendido del todo en occidente, basado en fondos con personajes fijos que van apareciendo junto con grandes cantidades de texto y una jugabilidad mínima, que consiste casi exclusivamente en seguir pulsando "ok" tras cada párrafo o escenario. Sin embargo, a día de hoy el género conserva una enorme popularidad, y en el país del Sol naciente el catálogo de Dreamcast estuvo superpoblado de estos títulos, algo que se notó sobre todo a partir del anuncio de cese de producción de la consola.

Así las cosas, el panorama no era muy alentador para los fans de Dreamcast desde mediados de 2002. En la primera mitad del año ya habían salido títulos como 18 Wheeler, Fighting Vipers 2, Guilty Gear X, NHL 2002, NBA 2002 o el genial **Virtual On: Oratorio Tangram**. La segunda parte del divertido Space Channel 5 se había distribuido exclusivamente a través de Sega Direct y sin apenas publicidad. Julio y Agosto sólo vieron lanzamientos de nuevas *visual novels*, en su mayoría basadas en *animes* de éxito. La excepción en Agosto fue un tardío **King of Fighters 2000**, el último producido por SNK antes de su bancarrota y el último en contar con las ilustraciones de Shinkiro.

Pero el verdadero punto de inflexión llegó en Septiembre. Sólo un lanzamiento realmente interesante destacaba de entre la multitud de aventuras de texto y simuladores de citas (en resumen, *visual novels*), el que muchos daban por sentado que sería el último gran juego de Dreamcast, el genial **Ikaruga**. Los chicos de **Treasure** nos servían la secuela espiritual de Radiant Silvergun (posiblemente el mejor *shooter* jamás creado), de nuevo produciendo una grandísima obra para una consola moribunda. Gráficos brillantes, magníficos escenarios llenos de enemigos con originales diseños, un ritmo vertiginoso sin ralentizaciones y una mecánica de juego enganchante y que premiaba al jugador por acumular horas de juego eran sus principales bazas. No muy largo, pero sí desafiante y acompañado de una excelente banda sonora que conseguía transmitirnos ese aire épico que es la guinda del pastel. Definitivamente, Treasure se había portado de forma inmejorable con los usuarios en Mega Drive, Saturn y Dreamcast.

En el tercer cuarto de 2002 también debemos prestar atención a una particular franquicia que ha contado con entregas en varios sistemas, la serie Simple2000. El primer volumen de la serie en Dreamcast aparece en Agosto y otros tres lo hacen el mismo día de

Septiembre, sumando cuatro de estas curiosas "aventuras de amor" que transcurren en diversas partes del mundo, pero siempre con un marcadísimo caracter japonés, culturalmente hablando. Su aspecto gráfico y su reducido precio los convertían en adquisiciones interesantes, dentro de que seguían siendo versiones "*clean*" de *visual novels* al uso.

Aquel 26 de Septiembre debió vivirse con entusiasmo entre los fans del género. Además de las 3 mencionadas entregas de Simple2000 lanzadas de golpe, aparecieron otros dos títulos de similar mecánica, creados inicialmente para PC: **Boku to Bokura no Natsu** (algo así como "nuestras últimas vacaciones") era un "simulador de citas" que nos ponía en la piel de Takao, un joven japonés que vuelve a su pueblo natal para pasar el verano y reencontrarse con antiguos amigos (y sobre todo amigas) del colegio, sabiendo que será el último que pase allí porque se va a construir un embalse que dejará sumergido el actual valle. Por su parte, **Kimi ga Nozomu Eien** ("la eternidad que deseas"), no recomendado para menores de 18 en su versión original de PC por su alto contenido erótico, fue convertido a Dreamcast sin rastro alguno de sexo explícito, pero conservando los 14 finales posibles en función de nuestro éxito persiguiendo féminas. Uno de ellos era especialmente perturbador ya que consistía en una profunda tortura y humillación sexual del protagonista a manos de una enfermera enamorada de él (muy lógico todo). Las quejas de los fans provocaron que posteriores revisiones del juego no incluyeran este final.

¡Continuará el mes que viene!

CARLOS OLIVEROS



La serie **Simple** consta de un interminable número de juegos muy económicos que han aparecido en PC, PlayStation, Dreamcast, PlayStation 2, PSP, Nintendo DS y Wii a lo largo de los años. Los volúmenes publicados en PS1 y PS2 son literalmente cientos. En su momento, las primeras entregas creadas para la 32 *bits* de Sony se limitaban a reinterpretar géneros muy arraigados en Japón, como el *mahjong*. Sin embargo, el PC y las consolas demostraron ser campos igual de fértiles para la distribución de *visual novels* y tanto Dreamcast como PS2 recibieron conversiones de estos juegos, diseñados en principio para PC. En Japón aún se pueden encontrar **millones** de títulos del género a la venta para compatibles, y siguen siendo muy populares por motivos que no intentaré razonar.

Durante años, los juegos de esta serie han sido fácilmente reconocibles por un detalle común en el diseño de portada: esquinas sombreadas y título en blanco. Dicho título se caracteriza por incluir el precio del juego y el artículo "THE" en inglés precediendo al resto de palabras en japonés. En el caso de Dreamcast, el título completo del primer volumen era ni más ni menos que **Simple2000 DC Series vol. 1, The Renai Adventure: Bittersweet Fools** (¡casi nada!). Como vemos por el "Simple2000", los cuatro volúmenes aparecidos en Dreamcast costaron 2000 yenes (los de la línea Simple1500 lanzados para PS1 habían costado 1500 ¥).

Aunque los originales para PC incluían a menudo escenas subidas de tono o pura y llanamente eróticas (conviertiéndolos en parte del subgénero *eroge*), la política del distribuidor japonés **D3 Publisher** al respecto de las versiones para consola era eliminar las imágenes de desnudez. Esto les permitía estampar una bonita etiqueta con el texto "CERO" (en oposición al original "18") en muchos de sus juegos y distribuirlos a todos los públicos, si bien es cierto que en no pocas ocasiones la supresión del componente *hentai* no hacía que la historia dejase de contener situaciones picantes y, desde luego, no aptas para el público infantil.

Hablamos con:
José Luis del Carpio

No es nuevo en estas lides. No en vano ha sido protagonista en más de una ocasión en estas páginas. Pero hoy hablamos de lo que nos tiene preparado Capcom a medio y largo plazo. Y para ello que mejor que contar con el Jefe de Producto de la compañía nipona para España

GTM - ¿Qué opinas de las famosas declaraciones de Inafune acerca de la política (80%-20%) de secuelas de Capcom?

Inafune es una figura dentro del sector, lo ha sido dentro de Capcom y estoy seguro de que lo será en un futuro, por lo que cualquier cosa que diga merece, cuando menos, la atención y el respeto de todos los aficionados. Respecto a la famosa política, yo no estoy dentro del organigrama de Capcom y como distribuidores "ni pinchamos ni cortamos" a la hora de decidir (creo que muy pocas personas dentro de CAPCOM tienen ese poder). No te puedo confirmar ese porcentaje, pero sí que te puedo dar mi opinión desde mi perspectiva de jugón y distribuidor. Creo que secuelas y nuevos proyectos deben convivir. ¿En qué porcentaje? Pues no sabría decirte, pero prefiero un Resident Evil 6 grandioso y con un retorno al Survival Horror, que un proyecto nuevo mediocre.

De todas formas, este año con Asura´s Wrath y Dragon´s Dogma creo que tenemos el apartado de novedades bien cubierto. Y también conozco otros proyectos aún no presentados con ideas muy originales y argumentos/historias "acongojantes". Por eso yo siempre digo que lo que quiero jugar y vender son juegos "triple A", tanto si son secuelas como si son nuevas propuestas. A partir de una calidad garantizada, todo es discutible. Yo soy muy de la saga DMC y de RE, y no quisiera que jamás dejaran de editarse solamente por el hecho de ser "secuelas" (y lo mismo te digo de un FIFA, un PES, un Assassins Creed, un Final Fantasy...). Pero también me apetece probar Dead Island, Deus Ex (que aunque es secuela parece un juego nuevo porque ya nos hemos olvidado del anterior), Dragon´s Dogma, The Cursed Crusaded y muchos otros títulos que luchan por hacerse un hueco en nuestra "juegoteca". Resumiendo, voy más allá del porcentaje y más que un reparto, yo me conformo con juegos que sean realmente triples A, y no solamente que digan que lo son.

GTM - Capcom ha sustentado el lanzamiento de Nintendo 3DS con Super Street Fighter IV y ahora Resident Evil: Mercenaries. Queda RE: Revelations ¿y después qué? ¿seguirá Capcom apoyando la portátil de Nintendo con nuevos juegos?

La relación entre CAPCOM y Nintendo siempre ha sido muy es-





trecha. De hecho, esos dos primeros títulos los ha distribuido la propia Nintendo. Estoy seguro de que el noviazgo entre ambas compañías seguirá dando sus frutos en forma de juegos más "core" para las consolas de la gran N.

GTM - ¿Qué piensas de las ventas de 3DS tras los primeros meses desde de su lanzamiento?

Pues parece ser que no han sido tan brillantes como se esperaban, pero por supuesto no han sido ningún fracaso. Quizá lo que ha ido más flojo ha sido el software, más que el propio hardware. Espero que con la bajada de precio muchos se animen a comprar la consola y, por lo que a nosotros nos toca, sus juegos.

GTM - ¿Y de su catálogo a fecha de hoy y a corto/medio plazo?

Mi perfil de jugador es bastante "hardcore", por lo que ansío la llegada de títulos más de jugón de toda la vida. Revelations y Heroes of Ruin son los que más me están apeteciendo jugar, aparte de los títulos de siempre de Nintendo que nos faltan.

GTM - ¿Hasta qué punto está Capcom implicada en el lanzamiento de Wii U?

No tenemos anuncio de ningún título de momento.

GTM - ¿Acompañará su lanzamiento de títulos exclusivos?

Pues es más que probable, pero lo dicho, no manejamos esa información.

GTM - ¿Qué te parece PS Vita?

Pues que tengo muchas ganas de que salga ya, después de que mi PSP de primera generación me haya acompañado tantos años y proporcionado tan buenos momentos (Crisis Core me sigue pareciendo el mejor título de esta consola, junto con los Monster Hunter). Promete ser la consola "Gamer" portátil, y muchos deseábamos que ese hueco que ahora mismo copa PSP lo rellenara otra consola de similar planteamiento y prestaciones superio-



res. Por cierto, ¿habéis visto los precios de la línea Essentials que tenemos muchas compañías, entre ellas CAPCOM? Hay auténticas joyas.

GTM - ¿Cuáles son los planes de Capcom de cara a la nueva portátil de Sony?

Aquí sí que tenemos visibilidad pero no se nos permite decirlo. Estoy convencido de que muchos se comprarán un juego de CAPCOM junto con la consola cuando salga a la venta.

GTM - Hace un par de años se anunció un Resident Evil para PSP en el E3. ¿Se ha reciclado el lanzamiento para la nueva portátil?

Recuerdo cuando se anunció en el E3 de 2009. Sinceramente no sabemos nada (de nuevo el tener un papel de distribuidores nos limita el acceso a este tipo de noticias, y más con una franquicia tan fuerte como ésta). Por la fecha en que se hizo dicho anuncio, quizá sí que se ha reconvertido, o quizá es el propio Revelations de 3DS... No sé, podríamos jugar a adivinos, pero me temo que solamente el tiempo nos dará respuestas.

GTM - Con el SSF4 Arcade Edition ya disponible para PC, PS3 y Xbox360, ¿cuál será la siguiente entrega de SF4?

¡El Street Fighter X Tekken! Que ya deja de ser una “extensión” del juego para convertirse en un título con entidad propia. Por cierto, estamos preparando algo para que la gente pueda jugarlo en algunas tiendas meses antes de su salida al mercado. Ahí es nada.

GTM - ¿Que les puedes decir a los que critican el precio de "tan solo 4 luchadores más?

Es una decisión de compra personal, y si a alguien les parece caro adquirir 4 luchadores más y un reequilibrio de la jugabilidad por ese precio, es totalmente comprensible. Yo creo que esta entrega está pensada para los que no dispongan de los anteriores y quieran adquirir el título. Tendrán la mejor versión por un precio muy interesante. Eso sí, hemos traído muy poquitas unidades y están volando...

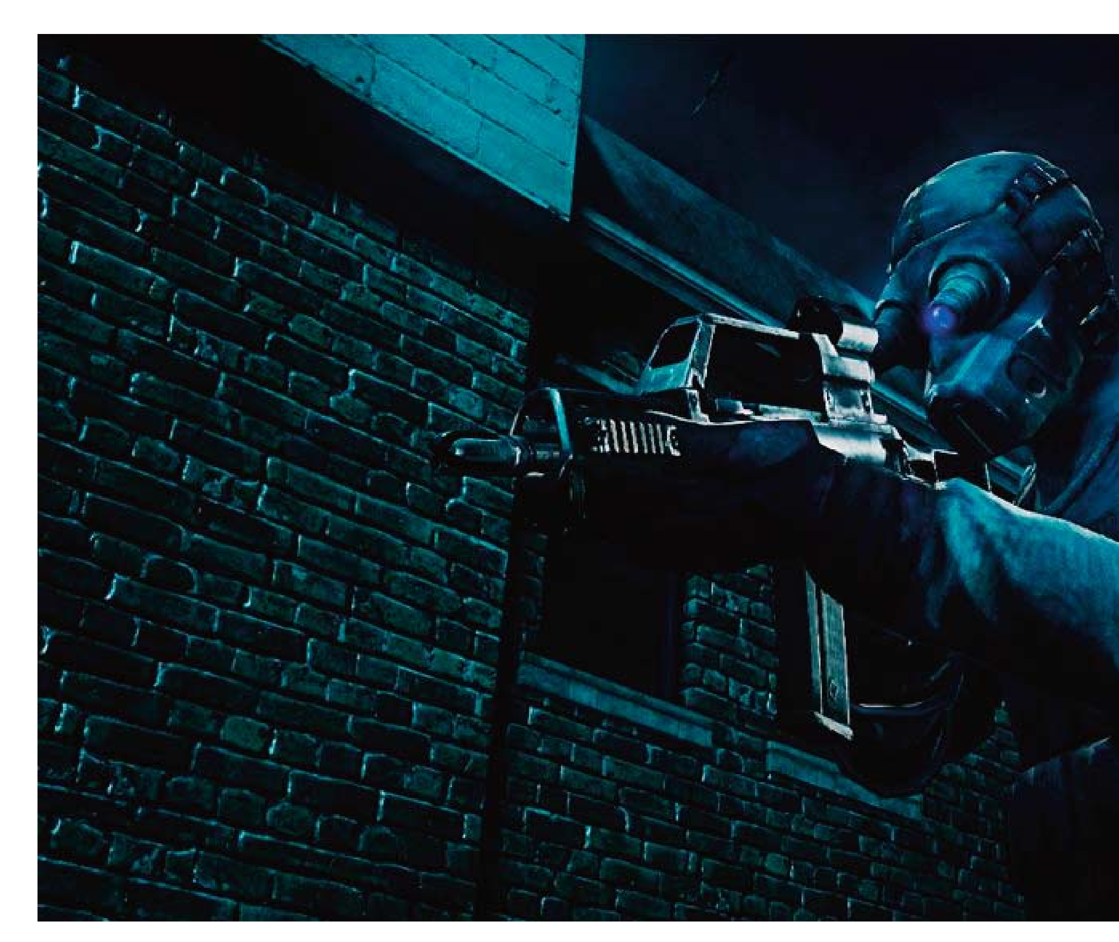
GTM Dead Rising, Dead Rising 2, los DLCs de éste, ahora Dead Rising 2: Off the Record ¿no tenéis miedo de saturar al jugador y quemar la saga?

Dead Rising no es un “superventas” como pueda ser Resident Evil o DMC. Tiene un

público que disfruta con el humor de la saga, y que ahora con Frank lo disfrutará aún más. ¿Que se pueden cansar? Sí, como de cualquier otra saga con muchos representantes, pero creo que DR2 no es de los que más ha abusado. Case Zero era genial y muy muy barato. DR2 un juegazo que a todos nos encantó. Y OTR os aseguro que les va a encantar a todos. Quizá sí que después de OTR sí que convendría un poco de aire para coger el siguiente con más ganas.

GTM - El género de los Action RPG tiene una dura competencia ¿qué ofrece Dragon's Dogma que lo haga diferente?

Algo tendrá que nos tiene enamorados. Hemos tenido a mucha prensa echando una ojeada a todos los títulos del pasado E3, y la opinión unánime es que DD es "el juego" de CAPCOM, por encima de Asura´s Wrath (a pesar de los innumerables premios y los ríos de tinta



que ha provocado este último título). Yo creo que CAPCOM sabe contar muy bien historias, y que DD aúna la épica de una aventura con tintes mitológicos, con la especialidad de CAPCOM, que no es otra que la acción. Aparte el juego incorpora novedades inéditas como el aprendizaje progresivo y demás sorpresas que os iremos presentando.

GTM - ¿Qué aporta Raccoon City al jugador clásico de la saga?

Disparos, acción frenética, vértigo, algunos personajes más carismáticos protagonizando un juego de disparos. Yo creo que tras un RE5 muy shooter, es como la despedida del género antes del regreso al survival (que acontecerá con Revelations).

GTM - ¿Qué diferencia Raccoon City de los otros shooter de zombies ya en el mercado?

Aparte de desarrollarse en la mítica Raccoon City, la gran diferencia estriba en el papel de los zombies y el de las armas biológicas, que darán un giro constante a la trama del juego. No es solo un shooter por equipos sino que hay factores secundarios que interferirán en el devenir de la historia, algo así como una especie de "artista invitado" que en forma de zombis nos acompañarán en toda la historia.

Nintendo y Capcom siempre han ido muy de la mano. Es de suponer que en el lanzamiento de Wii U haya algo suyo. Pero de momento es solo una conjetura

GTM - ¿Se trata de un spin off de Resident Evil o si funciona bien en ventas será el camino a seguir por la saga?

Si es bien recibido seguro que CAPCOM dará al consumidor



lo que reclama, pero fuera de la saga “numérica”. No creo que su éxito o no interfiera en el próximo RE6 (si es que se llama así). Si funciona estoy convencido que seguirá como un spin off, pero el siguiente RE no debería verse afectado por ello, sino desarrollar su personalidad propia. Yo soy de los que cree que toca la vuelta al Survival, pero ya lo veremos cuando se sepa algo concreto más allá de los rumores (os prometo que no sé nada).

GTM - ¿Que supone para Capcom contar con la participación de una personalidad de la talla de Seiji Shimoda en el proyecto?

Una garantía de calidad y de que el compromiso con la idea original se va a llevar hasta sus más últimas consecuencias, con la estética revolucionaria y la jugabilidad frenética que ya vemos en los trailers.

GTM - ¿Cómo pensáis que va a reaccionar el público occidental ante un juego con una estética tan oriental?

Es un juego muy “geek”, muy de los amantes de la estética nipona, de los animes, de los modos y maneras orientales. Lo han comparado con otros títulos, incluso hasta con Dragon Ball. Obviamente el público de este juego no va a ser en número equiparable al de un superventas, pero creo que está bien que de vez en cuando lleguen productos de esta inspiración para satisfacer a esas amplias minorías ávidas de títulos diferentes.

GTM - ¿Que puedes decir a los que piensan que no es más que un God of War con mitología oriental?

Eso mismo se lo preguntaron a Shimoda y lo que contestó en su día me parece excelente y voy a parafrasearle. Es un honor que te comparen un juegazo de esas características. Pero vaya, creo que Asura´s es mucho más “bizarro”, mucho más freak y el juego tiene una personalidad arrolladora. Pero vaya, si con un par de trailers te comparan con un grande, es que Asura´s va por buen camino. Os animo a que veáis los vídeos de CAPCOM del último Gamescom, entre ellos el de Asura´s Wrath y juzguéis por vosotros mismos.■

“No se sabe nada de Resident Evil Portable . Puede que sea el Revelations de 3DS o que se haya reciclado para Vita”

“Capcom acompañará el lanzamiento de Vita. Aún no podemos confirmar de que se trata, pero sí que estaremos ese día”

“Dead Rising no es un superventas. Quizá después de Off the record sí que sea necesario darle un respiro a la saga”

“Todos los que han probado nuestros títulos coinciden: Dragon’s Dogma va a ser el próximo juego que represente a Capcom”

“Asura’s Wrath no es un clon de God of War. Es mucho mas bizarro y freak. Tiene personalidad propia”

“SF X Tekken deja ya de lado las expansiones de SF IV”

La ira



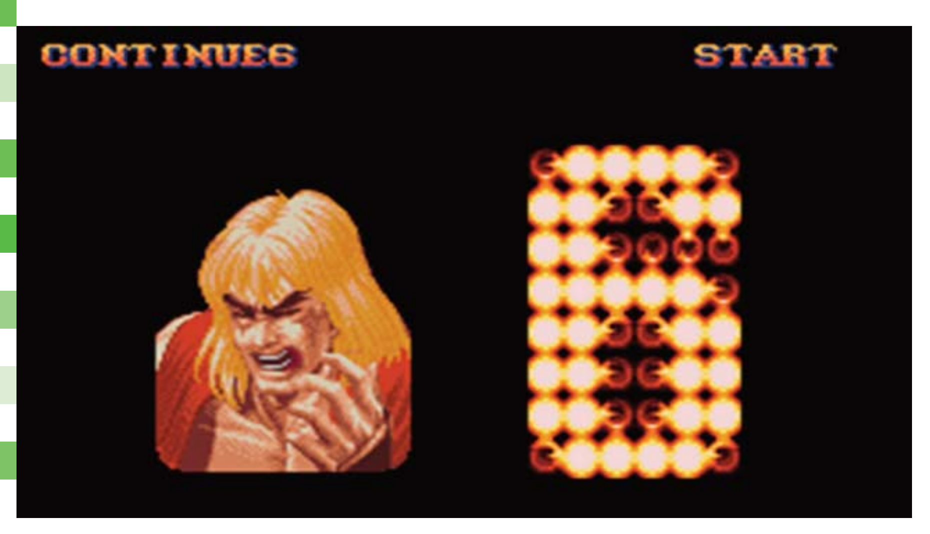
Es uno de los siete pecados capitales, parte de muchos títulos de película de dudosa calidad, algo en apariencia lejano y ajeno que no deseamos que asome su maldita cabeza por nuestras vidas. Pero el gamer, lamentablemente, está mucho más acostumbrado a la ira de lo que está dispuesto a admitir

Hay juegos sencillos, juegos difíciles y juegos imposibles, eso es algo que aceptamos con mejor o peor actitud. Pero en la fase de contacto con un videojuego, cuando vamos a clasificarlo en una de las tres categorías anteriores, la ira es el factor determinante. Cuando una partida que en principio iba a ser un simple rato de entretenimiento se convierte en un desfile de improperios contra el televisor, es entonces cuando la ira nos ha dominado y nubla nuestra percepción de una realidad que, al ser totalmente artificial, no concebimos que pueda tener errores.

Cuando nuestro personaje muere, muere, muere y vuelve a morir incontables veces en una misma pantalla, cuando no podemos vencer al jefe final de ese beat'em up, cuando un bullet hell nos parece un invento fruto de una mente atormentada que sólo desea castigar a cualquiera que ose jugar a su obra, la ira aparece. Y saca lo peor de nuestro ser. Es en esos momentos cuando deseamos la muerte instantánea del malo de turno en el videojuego, como si se tratara de alguien completamente real. O pero aun, deseamos la muerte de los programadores y diseñadores que tuvieran la "brillante" idea de plantearnos tan iracunda situación.

¿Un reto? No, cuando la ira





del gamer aparece, el afán por la superación personal ha dado un salto más allá. Ha tocado el terreno del "por mis cojones", ha cambiado nuestro humor ante nuestra familia y amigos, ha conseguido sacar lo peor de nosotros, en resumen, ha dado en parte la razón a la gente que está en contra de los videojuegos porque creen que generan violencia.

Entonces, ¿qué podemos hacer ante la ira? La opción más sencilla es parar de jugar y calmarse. Pero claro, la ira es manipuladora, y nos hará quedar como cobardes que huyen ante una situación que en realidad es imaginaria, cuestión que en ese momento nos parecerá totalmente irrelevante. La otra opción es persistir, lo cual es casi tirar una moneda al aire. Podemos vencer tras un titánico esfuerzo, y obtendríamos una victoria tan dulce y sólo comparable a la del desembarco de Normandía. Pero también podemos fracasar desde el fracaso, lo que curvará nuestro espíritu y nos postrará cual Gollum ante el Anillo Único.

Pero he aquí que creo que puede haber un destello de esperanza, algo bueno que la ira trae consigo. Si somos realistas, tenemos los pies bien situados en el suelo y pensamos fríamente, la ira que demostramos jugando a un videojuego, puede ser incluso terapéutica, nos puede permitir descargar tensiones abominables que moran en nuestro interior. Probad algún día en visualizar a esa persona odiosa que os hace la vida imposible, jefe, ex-amigo, ex-novio o es-novia, etcétera, dentro del videojuego. Así vuestra ira estará canalizada de una forma más justificada y en un entorno virtual, en el que el dolor es sólo producto de nuestra imaginación, pero, ay, como duele.

Cuando después de morir incontables veces en la misma pantalla, podemos tomar dos decisiones: Una, dejar de jugar. Dos, continuar incluso poniendo en serio riesgo nuestra propia paciencia

ROBERTO PASTOR
PODCAST GAME OVER



GTM Opina:

Por fin llega Holy Terror



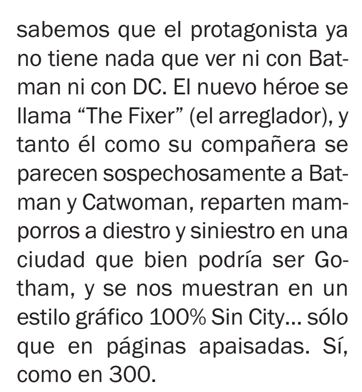
Carlos J. Oliveros

Redactor de GTM

Frank Miller y Legendary Comics han anunciado el lanzamiento de la próxima novela gráfica del autor de 300 y el Regreso del Caballero Oscuro para septiembre de este año

Me da auténtica vergüenza haberme enterado tan tarde. Será en el 10º aniversario de la tragedia del World Trace Center en Nueva York. Posible falta de tacto del polémico dibujante/guionista/director, pero sin duda un movimiento inteligente dado que, como él mismo aseguró, se trata de un comic que tocará las narices a mucha gente, y con ello se asegura de aparecer en los medios de comunicación.

¿Por qué? Hombre, partamos de la base de que la idea original de la obra era enfrentar a Batman con terroristas de Al-Qaeda (así lo comentó el propio Miller en la WonderCon de San Francisco en 2006). Poner a la venta el comic en estas fechas parecerá insensible e inapropiado a muchos. Aunque lo cierto es que ahora

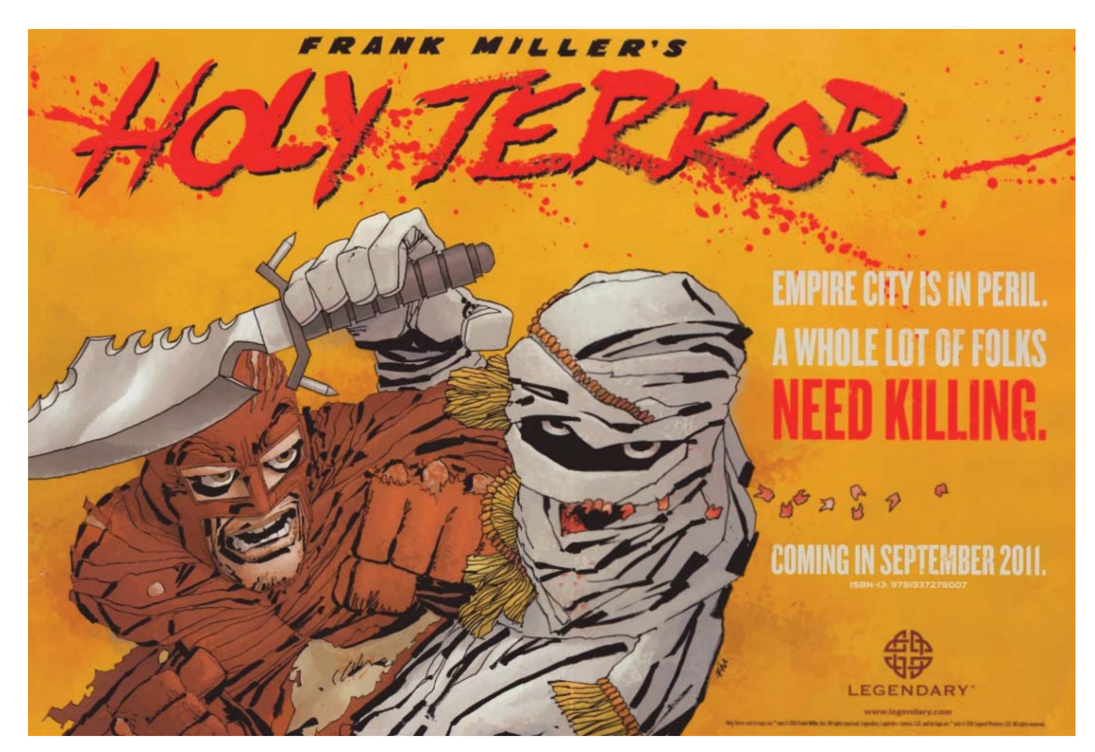


sabemos que el protagonista ya no tiene nada que ver ni con Batman ni con DC. El nuevo héroe se llama "The Fixer" (el arreglador), y tanto él como su compañera se parecen sospechosamente a Batman y Catwoman, reparten mamporros a diestro y siniestro en una ciudad que bien podría ser Gotham, y se nos muestran en un estilo gráfico 100% Sin City... sólo que en páginas apaisadas. Sí, como en 300.

Efectivamente, la historia "evolucionó hacia algo que ya no era Batman", según el amigo Frank. Nos encontramos con una ~~Nueva York~~ Empire City amenazada por terroristas suicidas y sólo un nuevo héroe, que el autor describe como "Harry el Sucio a puñetazo limpio", tiene lo que hay que tener para poner la ciudad en orden de nuevo. La idea parece haber estado en gestación en la mente de Miller prácticamente desde el día de los ataques terro-



El cómic se va a publicar en el décimo aniversario de la tragedia del atentado contra el World Trade Center



ristas del 11-S. Tal vez sólo necesitaba animarse a llevarla al papel de una vez y creyó factible hacerlo con Batman como protagonista, teniendo tan reciente su All-Star Batman & Robin (cancelado hasta nueva orden desde 2006, tras sólo 11 números). No obstante, incluso tras descartarse el papel del Caballero Oscuro en la nueva locura de Miller, hemos tardado un tiempo considerable en volver a saber del proyecto.

Personalmente, debo confesar que mis primeras impresiones no son demasiado buenas, y no porque Frank Miller no sea santo de mi devoción (que lo es), sino por la cantidad de ampollas que levantará y las críticas negativas que de entrada cosechará incluso entre sus colegas. Además, comprobaremos si el creador de mis títulos favoritos no muestra signos de agotamiento creativo. Algo tan simple como el uso del color ya podría salvarle de los que le acusarán de repetir descaradamente la fórmula de Sin City. Claro que, bien pensado, ¿qué le importa a él? Se diría que le da igual cerrarse puertas por tocar las narices, ser objeto de críticas o repetir fórmulas… porque sigue haciendo lo que le da la gana y son otras puertas las que se le abren. Al fin y al cabo, Legendary es la productora de 300, Watchmen, Sherlock Holmes y las dos últimas películas de Batman (con la tercera rodándose en estos momentos). Así que no es difícil adivinar a dónde irá esta historia si las ventas acompañan.

Holy terror hereda el estilo gráfico que Miller comenzó a emplear en Sin City, pero esta vez en formato apaisado

GTM Opina:

Londres arde y yo preocupado por jugar



Dani Meralho
Redactor de GTM

Estos días y tras los recientes incidentes en Londres, no eran pocas las revistas y webs especializadas que hacían especial hincapie a lo visto para y con respecto al videojuego

Y ciertamente, aunque en mayor o menor modo nos repercuta tanto a compradores como a --por supuesto-- vendedores, y puesto que tratándose de medios dedicados al sector de ocio digital debían hacerse eco de la parte que nos ocupa, no podía evitar un sentimento de vergüenza ajena ya que los problemas eran en realidad otros y mucho más graves que el poder o no comprar algo de importación.

Robos y saqueos por doquier, heridos y multitud de personas embrutecidas por el sistema y en contra de este. Quien haya visto las imágenes se habrá preguntado si estas pertenecían a algún país del mal llamado Tercer Mundo. Y para su sorpresa habrá constatado su error.



Muchos --estoy seguro-- de los causantes de los destrozos, habrán olvidado o desconocen por completo cuál fue la causa o motivo que llevó a la masa a actuar de esemodo.

Pero los jugones, en el fondo preocupados por otros menesteres, se agolpaban en los foros mostrando con comentarios en ocasiones poco afortunados, toda su rabia y descontento. Quien escribe estas líneas llegó a leer en una conocida web algo así como "sólo faltaría que ahora no llegase mi copia". Asombroso pero cierto.

Somos egoistas y mezquinos por naturaleza. Y dicen que usamos el cerebro, aunque una gran parte menos de lo que debiera. Cierto que no todos somos así pero en general y personalmente estoy bastante descontento con el género humano.

Algunos videojugones parecen mucho más preocupados por la llegada de su juego importado que por los disturbios

No fue ni el primero ni el último. Atribuyo esto a la supuesta juventud de sus propietarios pero



seguro que más de los que pensamos se habrán callado lo que tenían en mente.

Lejos del bullicio todo parece ciencia ficción y parece que nada nos salpica.Sólo cuando las molestias son del estilo mencionado nos incomodamos y tanto nos da que uno o dos barrios ardan entre llamas si realmente no es el nuestro. Es lo que tiene pertenecer a las generaciones televisivas, globalizadas y en apariencia hechas a todo. Nos hemos insensibilizado hasta tal punto que incluso nos permitimos frivolizar sobre el asunto.

Obviamente no se puede ir contra el proceso y aunque es hoy totalmente comprensible, sigue siendo igualmente de monstruoso. El punto al que hemos de llegar ya es visible en pequeños retazos como estos. Y contra eso no hay nada.

Y lo mejor de todo, y que haría escribir ríos de tinta sobre la estupidez humana, es que con toda la seriedad de lo ocurrido, se tilda a la saga GTA como la culpable de tanto desmadre. Todo a raíz de la detención de varios menores los cuales eran amantes de los videojuegos. ¿Cuántos jóvenes no gustan de esta forma de ocio? Lo difícil sería que lo contrario. Un tema bastante recurrente pero que no deja de sorprendernos. Lo mismo de siempre.

Por supuesto que esta opinión es totalmente personal por parte del redactor y con ello no tiene que coincidir ni ser compartida por el resto de la redacción.

Lo mejor de todo es que se le ha atribuido a la saga GTA el que cientos de jóvenes hayan decidido levantarse contra el sistema


gamescom

Especial GamesCom 2011

La Gamescom de este año ha servido para constatar el buen rumbo que están siguiendo los juegs anunciados en el pasado E3. Una grandísima experiencia que a buen seguro repetiremos en años venideros

Feria consagrada

Sin lugar a dudas, la feria del año en Europa



Un año más, la GamesCom de Colonia afianza su posición como una de las tres grandes ferias internacionales a tener en cuenta en el sector de los videojuegos. Más de 275.000 personas han podido disfrutar de los títulos más importantes que llegarán entre estas navidades y el próximo año. Para mí, además, ha sido especialmente gratificante ya que es la primera vez que he podido visitarla. Juegos como Diablo III, Elder Scrolls V: Skyrim, Bioshock Infinite darán un nuevo empujón a una industria que, pese a la crisis, sigue en constante crecimiento.

Sin embargo, ver tantos juegos distintos en tan poco tiempo permite detectar algunas de las manías que se han instaurado en las mentes de los equipos de dirección; prácticamente en todas las presentaciones se repetían las mismas palabras. La última moda viene por permitir al jugador evolucionar su personaje a su manera prescindiendo de las clásicas clases, recorrer espacios donde la verticalidad del escenario es un factor primordial, breves cinemáticas a la hora de asestar el último golpe a un enemigo (popularmente, finishers) y persecuciones claramente scriptadas. Ya no es una cuestión la proliferación de secuelas, eso es algo asumido por el consumidor, pero resulta preocupante ver que tantos equipos sientan sus bases en los mismos principios.

Asentada en el calendario y respaldada por el público. La GamesCom crece cada año más

Por eso siempre es motivo de alegría encontrarte con un juego como Dishonored, con una identidad claramente marcada y muchas buenas ideas sobre la mesa. Por ahora mantiene un perfil bajo, pero no dudéis de que después del aluvión navideño se empezará a hablar y muy bien de este título de Arkane Studios.

Finalmente, hablar de la GamesCom 2011 es hablar de PS Vita. La nueva portátil de Sony no sólo puede presumir de potencia sino también de un control perfecto. La única sombra: las third parties.

ALBERTO GONZÁLEZ

Datos de la GamesCom 2011

Lugar de celebración: Colonia, Alemania
Número de asistentes: 275.000 (record de asistencia)
Compañías presentes: 557 empresas de 34 paises
Más de 21400 profesionales acreditados
Fechas de celebración: del 16 al 21 de Agosto







Rise of Nightmares

Kinect se hace mayor

SEGA se atreve a intentar expandir la experiencia Kinect más allá de mini-juegos sociales adentrándose en el género del survival horror. ¿Marcará el inicio de Kinect en juegos hardcore?

Rise of Nightmares quiere demostrar que es un juego distinto al resto. Ya desde la propia puerta para acceder a la presentación, repleta de marcas de manos ensangrentadas, se deja ver que SEGA apuesta de verdad por este título.

Y tiene motivos para ello: desde la ambientación clásica del género, llena de misterio y peligro, hasta el propio control. Rise of Nightmares no es una aventura gráfica, a pesar de que pueda parecerlo en un primer vistazo. El juego no va sobre raíles, sino que mediante Kinect podremos movernos y explorar a nuestro antojo cualquier localización. Si bien es obvio que con dos sticks la navegación es más rápida y fácil, resulta muy divertido (por novedoso) moverte de esta forma.

Los combates, el segundo punto en un survival horror, plantean un problema y una solución: si bien el esquema es muy simple (cubrirse y contraatacar) consiguen dinamizarlo mediante la variedad de armas y su forma de uso. Con un cuchillo haremos el movimiento de apuñalar, mientras que con una tubería aplastaremos a nuestros enemigos.

Valoración:

Puede que Rise of Nightmares no sea un juego perfecto y que en algunos aspectos demuestre la debilidad de Kinect a la hora de plantear según que tipo de juegos (los combates, por ejemplo, pueden llegar a hacerse repetitivos), pero ver una apuesta tan firme debería ser algo a tener en cuenta.

Personalmente, Rise of Nightmares queda marcado en mi agenda como un título que hay que probar.

Binary Domain

Un juego de acción no tan genérico



Si bien Binary Domain es un juego de acción en tercera persona bastante clásico y convencional, su caracter japonés se deja ver en multitud de detalles originales

El sistema de cobertura, el HUD, la relación con nuestros aliados...de entrada nada diferencia a Binary Domain de cualquier otro juego de acción en tercera persona, como por ejemplo Gears of Wars. ¿Cuáles son sus bazas, entonces, para abrirse hueco en un mercado tan competitivo? Principalmente, la relación entre el protagonista y sus acompañantes.

Un sistema de confianza irá marcando nuestro progreso en la aventura. Este sistema se aleja del maniqueísmo y la obviedad: para ganarnos su confianza no tendremos que decirles lo bien que les sienta el nuevo corte de pelo, sino por ejemplo, dejar avanzar antes a nuestros aliados y usar fuego de cobertura hará que se sientan más cómodos a nuestro lado. Además, según nos han dicho han introducido un sistema de reconocimiento de voz y IA para poder hablar con ellos. Por lo que pude ver, funcionaba bastante bien, pero no sé hasta qué punto nos enseñaron ordenes ya preparadas.

Un último punto a su favor es la IA que presentan los droides: si les destruimos el brazo del arma, se agacharán para recogerla con su otro brazo y seguir disparando, todo de manera no scriptada.

Valoración:

Binary Domain no será un título que revolucione un género ya bastante saturado, pero sin duda presenta suficientes curiosidades como para que jugar al él resulte una experiencia satisfactoria.



Anarchy Reigns

Platinum Games sigue estando en forma

Si hay un género que invita a darse de leches, ése es el beat'em up. Una vez probada la demo multijugador de Anarchy Reigns, no me explico por qué nadie se había atrevido con este planteamiento

Dinamismo, gore, acción y diversión son los primeros calificativos que me ocurrieron después de probar el modo deathmatch de Anarchy Reigns, aunque puede que el haber ganado dos de las tres partidas que pudimos jugar me haga ser poco objetivo.

Quizás el único punto flojo del juego sea la poca facilidad a la hora de ir cambiando el lock-on entre nuestros rivales, pero en cualquier caso el control es extraordinariamente orgánico, manteniendo la velocidad característica de Vanquish y añadiéndole ese toque de violencia de MadWorld.

A pesar de que sólo hemos podido probar el modo deathmatch, nos aseguraron que habrá multitud de modos disponibles en multijugador, como el interesantísimo modo superviviente, donde no se podrá resucitar y gana el último que quede en pie.

En cuanto al modo singleplayer, el desarollo nos planteará una historia dual, en la cual iremos avanzando por las mismas fases alternando los dos puntos de vista de los dos protagonistas del juego.

Valoración:

Anarchy Reigns promete ser un juego de acción frenética y desenfadada. Divertido en su planteamiento y vertiginoso en sus soluciones.

Queda la duda de si su modo historia estará a la altura de Bayonetta o Vanquish, pero el multijugador promete satisfacción inmediata y una profundidad que debe ser descubierta y apreciada por el jugador



Sonic Generations

Pasado y presente se dan la mano

Con el objetivo de devolver a Sonic al lugar del que nunca debió haberse marchado, el Team Sonic nos trae un título que alterna entre jugabilidad tradicional y mecánicas actuales

Una excusa argumental nos da pie a recorrer distintos escenarios icónicos en la historia de Sonic alternando entre su versión moderna y la más clásica.

Si bien la primera se centra en la velocidad, la segunda que se controla exactamente igual que en Megadrive (cruceta y un único botón), situa el peso en los puzles y rutas alternativas. Además, presenta un lavado de cara realmente logrado, quitándose de encima la sensación de estar jugando a algo antiguo mediante brevísimas escenas donde la cámara se desplaza para seguir a Sonic.

A pesar del cariño y el esmero que se nota en los escenarios 3D, el paso de la jugabilidad antigua a la tradicional hace darnos cuenta de que algo se ha perdido por el camino. La velocidad de la que presumen estas escenas en realidad son confusión y quick time events. Sin la posibilidad de exploración no hay elección, y sin ésta nos sentimos atrapados.

Aún así, nos encontramos sin duda con el mejor título de Sonic en varios años y la prueba de esto es la desaparición de cualquier mención a Sonic 4. Es tan simple como divertido, casi más un homenaje a los fans que un videojuego propiamente dicho.

Valoración:

Un juego hecho para fans y lleno de detalles que demuestran la pasión del estudio japonés por su mascota, como por ejemplo, el hecho de que el sonic clásico no hable. Un buen juego con el que pasar el rato, sin más (ni menos) aspiraciones

The Secret World



Un nuevo MMO pensado para el PVP

Todas las conspiraciones de la historia son ciertas. Bajo esta premisa arranca el nuevo MMO de Electronic Arts, que probablemente ya no busca derrotar a WoW, pero sí al menos su parte del pastel

La gran baza de The Secret World para diferenciarse del creciente número de MMOs que luchan actualmente en el mercado es su planteamiento inicial dividido en tres facciones (Templarios, Dragons e Iluminati). De este modo, abandonan el planteamiento tradicional de buenos y malos, utilizando las misiones propias de cada facción para fomentar el odio hacia las otras dos.

Esto supone un añadido para un PVP donde cientos de personajes combatirán por el control de diversas localizaciones en el juego. Gracias a esta tríada se consigue evitar que un servidor esté siempre dominado por el mismo grupo y haya una pugna constante por el control.

En cuanto a las mecánicas, apuesta por abandonar las clases de personaje, dando libertad al jugador para evolucionar como éste quiera. Sin embargo, esto no resulta ser totalmente cierto y en el pvp vemos como nuestro personaje asume un uniforme estándar en función de las habilidades que tenga más desarrolladas. Es decir, que en el fondo sí estamos clasificados.

Valoración:

The Secret World presenta una ambientación muy interesante y llena de posibilidades unidas a un concepto de PVP multimasivo muy poco frecuente en MMOs.

Habrá que ver si su propuesta de libertad de creación de personaje resulta equilibrada o si acabaremos, como en todos los MMOs hasta la fecha, viendo las mismas cuatro o cinco combinaciones más efectivas





Reckoning

Un RPG de luces y sombras

Un trío de ases como el formado por Ken Rolston, MacFarlane y R.A. Salvatore son motivo suficiente como para esperar lo mejor de Kingdoms of Amalur: Reckoning. Por lo visto hasta ahora, promete pero le falta algo

Si bien la historia que envuelve al juego resulta cautivadora y el sistema de evolución de personaje se intuye profundo y divertido, hay algo en Reckoning que le hace parecer un poco añejo.

Partiendo de la base de que el juego que he podido probar se encontraba en fase alpha, se notaba que aún le falta mucho trabajo en algunos aspectos, como la colocación de las cámaras por ejemplo, o el propio sistema de combate.

Pese a ser divertido y aparentemente profundo, con múltiples rutas para la evolución de nuestro personaje (la libertad a la hora de formar nuestro avatar parece ser la nueva moda de la industria), a la hora de la verdad es demasiado frenético; deja atrás ese momento táctico, esa pausa antes de empezar el combate en la cual evaluamos nuestras opciones y estudiamos a nuestros enemigos.

Si pulen algunos detalles técnicos de cara a la versión final, nos encontraremos con un juego muy sólido, más cercano a Dragon's Age que a Oblivion, pero siempre divertido. Si estos fallos persisten, pasará a ser un título con mucho potencial pero que se perderá en el olvido.

Valoración:

A pesar de que el diseño gráfico del juego no termina de convencer, se nota que Kingdoms of Amalur: Reckoning es un juego que está hecho con cariño y dedicación. Si el sistema de evolución de personaje es tan profundo como parece, será todo un clásico.



Mass Effect 3

Un nuevo paso del rol a la acción

A medida que se va desarrollando la historia de Mass Effect, todo se va centrando en el combate final contra los Reapers. Es lógico pues que con este planteamiento el último título de la saga se centre en la acción

Esa simplificación que se encontró en Mass Effect 2 con respecto a la primera entrega (ejemplificada en la sustitución de auténticos escudos de energía por una barra de vida más larga) se mantiene en esta nueva y última entrega.

Los combates son cada vez más parecidos a Gears of War, desde la aparición de momentos cinemáticos en el combate cuerpo a cuerpo hasta fases de tiroteos totalmente tradicionales, sin la ayuda de aliados con habilidades especiales.

Aunque esto pueda parecer una crítica, no es más que la constatación de que Mass Effect está buscando una forma de cerrar todos los puntos abiertos a lo largo de la saga, guiando al jugador de la mano en todo lo que debe hacer antes de llegar hasta un épico final.

Quizás la novedad más destacable sea la capacidad de subir al máxino no una, sino tres de las posibilidades de evolución. Un personaje menos específico/táctico y más "one man army" que hará disfrutar a los que nos gusta sentirnos poderosos en un juego.

Valoración:

El último capítulo de esta ópera galáctica promete ser tan intenso y espectacular como las dos entregas anteriores. Esperemos que la trama no se limite, en una repetición de Mass Effect 2, a plantearnos una búsqueda de aliados por la galaxia en nuestra guerra contra los reapers.



Dark Souls

Vuelve el rol intenso y sin piedad

La secuela espiritual de Demon's Souls llega sin perder ni un ápice de la esencia original que la encumbró: dificultad y muertes constantes en un ambiente hostil con ligeros retoques que mejoran la experiencia

En unos 25 minutos que he podido jugar a Dark Souls, habiendo sacado el trofeo de platino en Demon's Souls, he muerto cuatro veces. Si me quedaba alguna duda al respecto de si el juego había sido simplificado, se me fue bastante rápido.

Dark Souls es un juego que consigue transmitir emoción en cda combate. Un enemigo aleatorio, aquellos que normalmente masacramos en cualquier juego casi sin pensar, cobran la misma importancia y producen la misma satisfacción que un jefe final.

La IA que ya estaba muy trabajaqda en Demon's Souls se eleva a un siguiente nivel, donde los enemigos no te atacan estúpidamente si te estás cubriendo y varían su forma de luchar contra ti en función de sus tácticas.

Pocos cambios, quizás el más destacable sea la aparición de checkpoints en los cuales podemos recuperar vida y estamina. Esto permite que el juego sea más difícil (en parte por esta mejorada IA) pero menos frustrante que el anterior. De entrada, todo un acierto.

La toma de contacto con la versión Review, por mi parte, no ha podido ser más satisfactoria. Desafiante como pocos y con un control exquisito. ¡Que llegue ya!

Valoración:

Sin aportar demasiados cambios con respecto a su predecesor, Dark Souls destaca como un juego imprescindible. En una época en la que facilitar al jugador cualquier decisión parece una obligación, encontrarnos con estos retos nos permite congraciarnos con nuestra alma tradicional. La satisfacción de superar un reto es un valor que parecía perdido y Dark Souls sabe rescatar como nadie





Skylanders

Un juego infantil pero cuidado



Estamos acostumbrados a que los videojuegos dirigidos a un público infantil no tengan ningún tipo de trabajo serio detrás y se dediquen a explotar licencias conocidas; Skylanders es el ejemplo contrario

La propuesta de Activision más orientada a los niños y a priori carente de interés captó toda mi atención durante su presentación. Dos títulos, uno para Wii y otro para Ds. Una colección de figuritas (dragones, elementales de tierra, wyverns) y un portal que lo conecta todo; éste último es realmente un lector de información, la que lleva cada uno de esos muñecos impresa en los pies. Conecta la Wii, coloca a tu Spyro en el portal y aparecerá en la pantall ¿que tu muñeco sube de nivel? ¿que consigue un bonito sombrero? Esa información quedará para siempre impresa en el propio muñeco ¿Coleccionismo, locura en los patios del colegio? Todo eso es a lo que apunta el juego. El de Wii es cercano a un WOW en cuanto a forma, entiéndase que adaptado al público al que se dirige: cámara cenital un tanto girada, colores vivos y enemigos a los que machacar ¿quieres jugar a dobles? por un muñeco adicional en el portal ¿quieres cambiar de muñeco porque crees que necesitas uno más fuerte en lugar de uno rápido, pues retira el anterior y sustitúyelo por éste.

Valoración:

IInteresante propuesta que tiene todas la papeletas para cautivar a los pequeños de la casa. El juego resulta algo facilón y la profundidad de la propuesta dudo que pueda cautivar a un hardcore pero que es curiosa nadie lo puede negar.

X-men Destiny

Un beat'em up muy sólido



Activision nos trae un nuevo juego basado en una archiconocida licencia. Si bien esto suele significar juego poco cuidado, en este caso el cariño de un productor por un género determinado puede suponer la diferencia entre fracaso y éxito

En la Gamescom tuvimos la oportunidad de tener unas palabras con el diseñador de combates de este divertido juego de decisiones, mutantes y peleas a cada paso. Partiendo de la elección de uno de los tres nuevos mutantes que el título ofrece; con los mismos estereotipos y balanceos rápido-fuerte de un beat ´em up clásico, nos vemos involucrados en una aventura donde los hombres de Magneto o aquellos que siguieron a Xavier nos ayudarán o rechazarán en función de nuestras decisiones.

El título a mí al principio no me decía nada pero sin embargo sí que se deja jugar muy bien, sobre todo cuando el diseñador se descubre como un amante de Street Fighter IV y en él reconoce su inspiración, algo que se nota al controlar a los mutantes.

Combates fluidos y bien realizados donde hasta se nos permite cancelar un golpe para meter otro (¿alguien ha dicho focus+cancel?).

Súmale a esto la posibilidad de que nuestro protagonista adquiera los poderes de los mutantes que estén a su lado y el sistema de elecciones y te encontrarás con un muy entretenido juego de X-men

Valoración:

No te va a cambiar a vida ni tampoco lo pretende, pero consigue mantener un buen equilibrio entre entrega de la trama, descubrimientos y combates para mantenerte entretenido.







Modern Warfare 3

El rey de los shooters vuelve para quedarse

Como cada dos años, este otoño llega con una nueva entrega de Modern Warfare. A pesar de tener diversión y ventas aseguradas, la lucha que le presentará esto año Battlefield ha obligado a Activision a no dormirse en los laureles

La nueva entrega de la franquicia bélica blockbuster por excelencia está a puntito de llegarnos, así que aprovechamos nuestro viaje a Colonia para probar el modo Supervivencia. MW3 sigue siendo lo mismo de siempre, no quieren reinventar la pólvora, pero sí añadirle más aditivos para que ésta explote con más fuerza y eso lo descubrimos en este divertido modo donde oleadas de enemigos nos atacaran por diestra y siniestra, combatiéndolos nosotros con la ayuda de un amigo.
Diversión cooperativa que nos llevará a matar primero a soldados, luego a perros, luego a helicópteros... moviéndonos por un mapa siempre en busca de la mejor cobertura, colaborando y vaciando cargador tras otro.
Pese a ser un modo más descafeinado que el online principal y sentirse estas oleadas demasiado guiadas, volvemos a encontrarnos con un juego frenético de sumar puntos tras puntos y masacrar todo lo que se mueva dejando el cerebro a un lado; así que genial. Técnicamente sigue fiel a su estilo y el ritmo sigue sin conceder ni un respiro.

Valoración:

Un juego por año de una saga tan marcada por ofrecer lo mismo de siempre pero con toques aquí y allá nos devuelve eso mismo, aunque siempre con más modos y nuevas opciones de diversión. MW3 se siente genial y mucho más con la noticia de que con Elite podremos crear clanes personalizados y medrar dentro de ellos



Prototype 2

Una secuela marcada por la venganza

Prototype 2 viene con multitud de novedades, tanto en la estructura como en los distintos poderes a nuestra disposición. Un nuevo comienzo para una saga que pretende, esta vez sí, afianzarse definitivamente

Tras una primera parte que no me llamó demasiado la atención, llega una segunda que sí lo consigue. Un título que consigue mejorar en el acercamiento con Heller, el nuevo protagonista, a la ciudad. Comienza la demo con él transformándose en uno más entre la multitud, avanzando entre ella despacio y sin prisas gracias a sus habilidades de absorber a quien toque y convertirse así en él. Heller quiere destruir pero también investigar, hacia esto se abren las misiones de tipo b, aquellas en las que aprendemos más de las intrigas tras la infección gracias a la capacidad de Heller de "hackear" mentes; pero no nos olvidemos de que éste es un juego de venganza, un título de venganza hacia el primer protagonista del título al que Heller culpa de la muerte de su mujer y su hija, y también de destrucción. Los desarrolladores nos advierten que han invertido grandes esfuerzos en facilitar el acceso a los poderes que podemos desatar, con la ubicación de estos dentro de las opciones de control. Esta mejora se nota en unos combates muy dinámicos donde Heller es capaz de cargarse un helicóptero, salir planeando y enfrentarse sin problemas a una bestia sin pestañear.

Valoración:

Nacido a la sombra de Infamous, este Prototype sabe más a un reseteo que a una continuación, tomando ideas viejas y guiándolo todo a buen puerto. Le seguiremos la pista.



PC PS3
XBOX 360



Battlefield 3

La guerra como nunca la habías visto

Este año la guerra por el mercado de los shooters se presenta más sangrienta que nunca. Battlefield 3 presenta múltiples motivos para alzarse con el trono, especialmente su espectacular acabado técnico

El gran competidor de Modern Warfare 3 pinta estupendo incluso en el modo cooperativo mostrado que, pese a ser realmente divertido, no le hace justicia a todo lo que el título puede ofrecer; aunque no por ello deja de ser un aliciente para hacerse con él. El modo coop arranca con una misión que ofrece la oportunidad de ser realizada en sigilo. Junto con un amigo entramos en una vivienda con la misión de rescatar a un refugiado. Caminamos a través de pasillos estrechos, lo liberamos, lo sacamos y pasamos a una batalla más abierta con francotiradores y soldados de a pie. Esta combinación entre abierto y cerrado tiene mucho que ver con lo que nos indicó el productor: la intención de sumergirnos en batallas multijugador de hasta 64 personajes en grandes escenarios destructibles donde se combinen espacios más reducidos con campo más amplio. Battlefield 3 es menos arcade que Modern Warfare 3, las armas se sienten más ruidosas, tienen más reprís. A nuestro alrededor vuelan las partículas y no nos dan puntos por matar. Tiene su personalidad propia y es genial.

Valoración:

Battlefield 3 sigue sumando enteros para que su éxito esté garantizado, súmale a esto la incorporación de un modo social gratuito donde comparar nuestros éxitos para que se transforme en un excelente competidor para Modern Warfare y su Elite



PC PS3
XBOX 360



Borderlands 2

La confirmación de un éxito

El primer Borderlands fue uno de esos títulos que sin hacer demasiado ruido acabó por convertirse en todo un clásico de esta generación. Una vez más, la Gamescom de Colonia sirve como punto de partida para el juego de Gearbox

Si algo se ha intentado destacar en esta Gamescom sobre Borderlands 2 es que no es una secuela al uso. Desde el primer minuto, el productor del juego nos recordó como empezó presentando Borderlands: pidiendo a la prensa que hiciese caso a un juego distinto a Call of Duty 13 y Final Fantasy XXIV; después de esto, tenían claro que si ellos hacían una secuela no podían limitarse a una expansión, sino que deberían tener auténtico contenido nuevo.

Y por lo que he podido ver, parece que van a cumplir su propósito. Las novedades son casi innumerables: desde una mayor diferenciación entre los distintos fabricantes de armas, potenciando el intercambio de armas en medio del combate, hasta una mejoradísima IA o un sistema de knockdown en los enemigos (dispararles a las piernas hará que se tambaleen) pasando por modificaciones en el sistema de misiones pensando en el multijugador o el propio matchmaking.

En cuanto a los personajes jugables, parecen la evolución natural de los protagonistas de la versión anterior, algo así como los jobs avanzados clásicos de los rpgs de SuperNes. Muchos cambios y todos a mejor.

Valoración:

Sólo puedo decir buenas palabras de Borderlands 2. Todas las novedades que plantea parten desde un punto de vista lógico: vamos a premiar al jugador para que haga esto, no esperar que lo haga porque sí. Buenas ideas y buen acabado sobre una base que ya fue un éxito.





XBOX 360

Elder Scrolls V: Skyrim



Un gigante nórdico

Con Skyrim ya a la vuelta de la esquina, pocas son las novedades que Bethesda tenía para enseñar en la Gamescom. A pesar de ello su stand era, junto con el de Diablo 3, el que presentaba las colas más largas

Y es que hablar de Elder Scrolls es hablar de una de las sagas más características de lo que ha supuesto el salto a esta generación: mapeados enormes, un número obsceno de misiones para completar y una ambientación realmente trabajada.

Sus puntos fuertes son de sobra conocidos, así que aquí escribiré tan sólo los dos aspectos que no me terminaron de convencer: por un lado, el juego parece cada vez más enfocado a la lucha contra enemigos de gran tamaño. Si bien esto resulta muy espectacular y queda muy bien en un trailer, en realidad es una limitación a la hora de crear nuestro personaje y jugar con un espíritu más rolero (¿cómo juegas con un asesino contra un troll o un dragón?). Las clases se difuminan y tenemos que jugar al juego como ellos nos dicen: un mago-guerrero capaz de todo.

En segundo lugar, el nuevo método de acceso rápido a hechizos y habilidades nos permite navegar entre una mayor cantidad de opciones de forma rápida, pero pierde la inmediatez de Oblivion. ¿Cuántos hechizos usaremos habitualmente en combate?

Valoración:

Que nadie se confunda: Elder Scrolls V: Skyrim va a ser casi con total seguridad el mejor juego de este año, o al menos el más completo.Cualquier mínima deficiencia que tenga se le perdonará por lo vasto de su contenido. Incluso jugar con la vista en tercera persona parece, esta vez sí, algo posible.



PC PS3
XBOX 360



Bioshock Infinite

El arte de crear historias

Nadie como Irrational Games sabe crear mundos complejos habitados por personajes memorables. En un movimiento casi sin precedentes, se atreven a dejar de lado la familiar Rapture y apostar por una nueva localización

Cuando algo funciona, no se toca. Afortunadamente, en Irrational Games no deben de conocer esta manido recurso del léxico español. Si bien Rapture sigue siendo una de las distopías más logradas en la historia de los videojuegos, una tercera visita a la ciudad acuática no hubiese producido la misma tensión que la nueva y desconocida ciudad flotante de Columbia.

Todo en Bioshock Infinite apunta a must-have: desde el diseño gráfico, marcado por personajes ligeramente caricaturizados y tonos sobresaturados, hasta la propia jugabilidad, con la ya clásica combinación de distintos poderes que nadie como Bioshock ha sabido utilizar hasta la fecha.

En la demo que he podido presenciar, además, me libraron del temor a que la sección de movimiento por las vías de Columbia fuese una secuencia cinemática o por raíles; todo es decidido por el jugador. Incluso durante un momento podemos ver un Zeppelin en la lejanía hostigándonos y, mediante estas guías, somos capaces de maniobrar hasta llegar a introdducirnos dentro del mismo.

Mención aparte para la emotividad que consiguen transmitir sus personajes; en especial Elisabeth, que apunta a inolvidable

Valoración:

Los dos puntos fuertes de Bioshock, una ciudad enajenada y una relación de protección, se vuelven a reunir en Bioshock Infinite. Si todo sigue su cauce, nos vamos a encontrar con algo que es más que un juego: una lección magistral de cómo debe realizarse una secuela



Diablo III

Acción en estado puro

Sin apenas tocar nada sobre Diablo II, esta secuela se ha llevado el título de mejor juego de PC en la Gamescom. Merecido. Nadie saber hacer un Dungeon Crawler como Blizzard

¿Qué tiene Diablo que engancha como nadie? Mucha polémica ha suscitado últimamente este juego entre su auction house y la obligación de estar conectado a internet para jugar. Estas polémicas quedan olvidadas tras 30 minutos de destrozar enemigos y monstruos legendarios con una cazadora de demonios.

La combinación de habilidades entre sí y con el propio escenario es un clásico de Diablo que se mantiene en esta edición. No penséis tan sólo en hechizos de ataque, sino que tenemos mil posibilidades defensivas en los personajes de ataque a distancia que permiten una cierta dosis de táctica, el archiconocido kiteo vuelve a estar presente. Nuevos personajes, nuevos hechizos pero la diversión de siempre.

Finalmente, hay que ver cómo evoluciona la épica historia de guerra entre demonios y ángeles, con los humanos de por medio. Multitud de novelas han permitido a Blizzard crear un universo tan interesante como para llegar a hacerle sombra incluso a su propia jugabilidad. La beta, aunque no me lo hayan confirmado, apunta a septiembre.

Valoración:

A pesar de todas las suspicacias que ha despertado Blizzard con sus últimas decisiones, Diablo III va a ser un juego imprescindible para los amantes de los Dungeon Crawlers.

Su jugabilidad sigue siendo perfecta y gráficamente es vistoso y elegante.

Dishonored



Infiltración y asesinatos con superpoderes

La gran revelación de la Gamescom. Un estilo artístico inspirador, una ambientación llena de estilo y una jugabilidad innovadora en su mezcla de géneros son su carta de presentación.

Mientras que la mayoría de juegos de espionaje centran la atención en no moverse, Dishonored le otorga a nuestro protagonista capacidades sobrehumanas para poder realizar un juego de infiltración y asesinatos ágil y dinámico.

Los tipos de poderes que tenemos a nuestra disposición se asemejan a los disponibles en Bioshock (no en vano, Harvey Smith, uno de los productores, trabajó en System Shock) en cuanto a su combinabilidad. Podemos, por ejemplo, detener el tiempo cuando un enemigo nos dispare para a continuación lanzar una ráfaga de aire que devuelva las balas contra él.

El combate, con pistola y cuchillo, resulta tremendamente dinámico, alternando paradas y contraataques de una forma muy fluida.

Además, la ambientación en la ciudad es espectacular; no en vano su diseñador es el mismo de City 17. Si actuamos de forma impulsiva, asesinando guardias y siendo descubierto, traeremos el caos a forma de la ciudad en forma de una plaga de ratas, muy presente en toda la historia del juego. En mi humilde opinión, el mejor juego que he visto en toda la feria.

Valoración:

Con una jugabilidad que seguro dará que hablar, Dishonored se presenta como un juego distinto que sabe combinar lo mejor de todo lo visto en esta generación. Probablemente el primer juego de infiltración que te permite sentirte totalmente en control



AQUELLOS LUGARES MÁGICOS

Salones Recreativos

Si bien toda religión tiene su lugar sagrado, los salones recreativos son a los jugones lo que la meca a los árabes o el vaticano a los católicos. Durante los 80 y 90 se convirtieron en punto de reunión obligado de los amantes de los videojuegos

En los días que corren actualmente, donde todo son malas noticias y predicciones agoreras sobre el futuro, no me cabe otra solución que mirar hacia el pasado y recordar que tiempos pasados siempre fueron tiempos mejores.

Es aquí donde realizo una reflexión en voz alta para reivindicar la importancia que han tenido en la popularización y normalización de este arte llamado "Videojuegos" los salones recreativos. Creo que todos en mayor o menor medida hemos podido disfrutar de la sensación de teletransportarse a otro mundo nada más cruzar la puerta de estos recintos. Al entrar eramos bombardeados por un sinfín de sonidos y melodías que nos auguraban la diversión que estaba por llegar. Sentíamos como se nos aceleraba el ritmo cardiaco y nuestras manos empezaban a sudar de forma más acentuada a la vez que se nos secaba la garganta ante los retos que allí íbamos a afrontar. Estábamos concentrados, reproduciendo una y otra vez en nuestra mente la estrategia ganadora que habíamos diseñado desde la ultima vez, para poder superar ese obstáculo que siempre tiraba por los suelos nuestros esfuerzos de superarnos.

No quiero decir con todo esto que los salones recreativos fueran espacios amigables y llenos de concordia, ya que también tenían un lado oscuro por momentos muy acentuado. ¿Quien no ha tenido que soportar en numerosas ocasiones como le intentaban sacar 5 duros de una forma "amigable" al principio para luego dar paso a una forma más "directa"?. Porque no vamos a engañarnos, los salones recreativos conseguían reunir a diversos personajes "poco recomendables a los ojos de nuestros padres", motivo por el que al menos en mi caso tachaban a los videojuegos de vicio insano, en vez de afición. Además aunque los principios siempre eran difíciles, conseguíamos poco a poco mimetizarnos con el medio y labranos un reconoci-



Japón es la unica excepción que encontramos actualmente y se convierte en el principal reducto que alberga un buen número de salones recreativos



miento, acabando por ser uno de los habituales del lugar de pleno derecho.

Numerosa y muy variada era la fauna que en ellos podías encontrarte, desde el mencionado "malote extorsionador", para el que los videojuegos eran algo secundario y su verdadera motivación era hacer caja, hasta los llamados "intelectuales" del lugar.

Estos últimos eran verdaderas enciclopedias andantes capaces de instruirte en todos los trucos y mecánicas de juego existentes. Al poco tiempo de regentar los salones eras consciente que resultaba muy úttil contar con uno de estos ilustrados a tu lado, ya que esa forma te asegurabas una buena dosis de consejos de los que echar mano en caso necesario.

Otro especímen digno de mención era el "listo" el cual no debía confundirse con el anterior, ya que este personaje se pasaba la mayor parte del tiempo comentando de forma sistemática a los jugadores la típica frase, "si quieres te lo paso, yo me he acabado". Nada mas lejos de la realidad, ya que en la mayoria de los casos, cuando un pobre incauto accedía a tal proposición, veía con fustración que no era cierto y sólo podía contemplar como el supuesto profesional mordía el polvo en el mismo sitio que solo unos minutos antes lo había hecho él, ya que estos individuos sólo pretendían poder jugar un rato a coste cero, y para tal fin no tenían ningún tipo de rubor a la hora de "vender humo" a cambio de unos instantes de juego.

Pues queridos amigos, los salones recreativos, escuelas por antonomasia de los jugones de antaño cuando sólo unos pocos elegidos contaban con consolas o compatibles de sobremesa, han sido desmantelados de forma sintomática en estos últimos años hasta el extremo que las futuras generaciones sólo sepan de su existencia por relatos.

Es cierto que a día de hoy esta tendencia no es del todo

Cuna de los denominados jugones de la Old School, encerraban dentro de sus puertas una atmósfera que lograba atraparte y te brindaban cientos de horas de diversión, convirtiéndote, en unas pocas visitas, en un incondicional de ellos



global quedando como principal reducto japón en donde los salones recreativos siguen gozando de una muy buena forma, pero aquí en nuestra tierra patria pocos exponentes quedan.

Echando la vista hacia atrás hace unos 15 años era muy común la existencia de estos salones en los barrios de las ciudades, amén de la concentración de estos en poblaciones turísticas veraniegas, en los que podías tropezar con un salón recreativo cada 200 metros. Incluso pocos eran los bares que no contaban con una maquina recreativa que hacia las delicias de aquellos muchachos que aun llegando a duras penas a los mandos ya se iniciaban en el noble arte de los videojuegos.

Numerosos han sido mis veranos en los que las horas invertidas en la máquina del pueblo donde veraneaba, han excedió en mucho las dedicadas a la piscina municipal u otras actividades. Actualmente esos salones de barrio han desaparecido y los ubicados en zonas turísticas se han visto reducidos a su mínima expresión.

Una gran mayoría de los jugones que contamos con canas podemos asegurar que nuestros inicios en el mundo de los videojuegos datan de las visitas que realizábamos a estos salones recreativos en los que las horas se desvanecían rápidamente entre partidas

Las causas de esto las podemos buscar en diversos factores, entre los que destacaría un decremento de la demanda motivado por la evolución de los sistemas domésticos que no sólo alcanzaron en calidad a las recreativas sino que las superaron ya hace bastantes años.

Sin darnos cuentas pasamos a una situación en la que ya no era obligatorio realizar una visita a aquellos templos de juego para poder disfrutar de nuestro hobby. Y es que el poder disfrutar en nuestros salones comodamente sentados en nuestro sofa, y porque no decirlo rodeados de nuestros amigos (ya no teniamos que aguantar a los merodeadores mas molestos del lugar) fue demasiado para los salones recreativos que poco pudieron hacer para sobrevivir a esta nueva situación.

Posiblemente poco o nada se pueda hacer para salvaguardar estos templos del "vicio" que tantas horas de diversión y entretenimiento nos brindaron, pero desde aquí quiero reconocerles su labor educativa, no sólo en la difusión de los videojuegos, sino también en su vertiente social, ya en parte nuestro carácter se modeló mucho o poco gracias a las experiencias vividas en ellos.

Podemos decir con la cabeza bien alta y llenos de orgullo “Larga vida a los salones recreativos

SERGIO COLINA



Nintendo, entérate ¡Ya basta!



Eso es lo que llevamos años gritando los usuarios. Y al final, han acabado matando ellos mismos su propia gallina de los huevos de oro. Hasta que no se han dado de bruces contra el cruento muro de la realidad, no ha habido reacción. El cuento de la experiencia alternativa ya no cuela. Hemos abierto los ojos



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

No han pasado ni 6 meses desde que 3DS salió al mercado. Y ya tenemos la primera rebaja. Y ojo, no una rebaja cualquiera. Estamos hablando de 80€, que no es ninguna bicoca. Y aquí es donde comienzan a asaltar las dudas. La primera ¿Cómo es posible que en un periodo de tiempo tan sumamente corto un producto sea capaz de ver reducido su precio de comercialización una tercera parte? La respuesta básica no requiere hacer muchos números: Nintendo se pasó cuatro pueblos con el precio establecido. Si ahora cuesta 169€ es porque es rentable hacerlo. Y si se puede comercializar a ese precio ¿Por qué demonios no se hizo desde el principio?.

Pero ojo, esto arrastra otra consecuencia del que no todo el mundo se ha hecho eco. Una DSi XL cuesta 10€ más a día de hoy. Un sistema que lleva a sus espaldas puras mejoras estéticas casi sin cambios desde el 2005 en pleno 2011. ¿A qué estamos jugando? Algo no funciona.

Y ese algo corre el tremendo peligro de estallarles en la cara. Tenemos un producto nuevo sin juegos que se está vendiendo más barato que otro anterior, con un catálogo extenso pero que a un año vista va a dejar de tener soporte. No, por mucho que me lo expliquen, no me cuadra. Y como a mí, a millones de usuarios y potenciales compradores que esta vez han dado la espalda a su nueva máquina. El 3D mola. Sí. Pero no a cualquier precio.

Ya hecho el crimen, era hora de tirar de lejía, zotal, y si se tercia, vaselina, para minimizar el atentado que se cometió contra todos aquellos que a lo largo de estos meses decidieron adquirir una. Pero cuando ves lo que Nintendo entiende por justo, a uno se le echan las piernas a temblar. Ojo al dato: 10 juegos de NES ahora y 10 de GameBoy Advance al finalizar el año. Las opiniones son como los culos, cada uno tiene el suyo. Pero que me regalen 10 juegos, por muy marios y

El programa Embajador

En “compensación” a todos aquellos que decidieron comprar la consola antes de la rebaja de este mes de agosto, Nintendo puso en marcha su programa Embajador. Gracias a dicho programa, todo aquél que se conectó a la eShop antes de la medianoche del día 11 era susceptible de entrar en la promoción. A finales de mes se llevará a cabo la primera parte, consistente en una descarga de 10 juegos de NES. Al final de año se liberarán 10 de GameBoy Advance. En total cada uno podrá disfrutar de 20 juegos “gratis”.



zeldas que sean, de hace 25 años, por haber confiado en ellos en un principio y que sean tasados en 40€ (a razon de dividir los 80€ de descuento actual en dos bloques) daría para muchas horas de cabreos.

Ahora en este punto se alzarán las voces que dictan que bien podrían no haber hecho nada y que el que se la compró entonces, directamente que se verbee con lo que empieza por jota. De acuerdísimo. Porque para hacer esto y no hacer nada, casi es mejor lo segundo. Al menos ya me sentí engañado una vez. Así nos evitamos una segunda. Liberar unos datos “sin coste alguno” de su eShop de juegos ultramegamortizados solo tiene eso, sin coste alguno para ellos. Gracias por ofrecerme algo que he pagado sobremanera y que probablemente pruebe una o dos veces antes de darme cuenta que tengo una máquina de 250€ para jugar a lo mismo que puedo hacer en mi NES. Gracias, de todo corazón. Con esto seguro que me entran las ganas de ir mañana mismo a reservar WiiU y la proxima 3DSi Lite. Gracias por demostrar que nuestra confianza en su empresa sí que tiene un peso y un valor. El de 10 juegos de NES.

La excusa, y ya manida cancioncilla que dicta que Nintendo forja su propio camino en esto de los videojuegos ya carece de todo sentido. 6 tristes meses donde lo único potable que ha salido es un remake de un juego de hace 10 años. Y no nos engañemos, aquí me pudo a partes iguales la nostalgia y la ansiedad de meter algo aceptable en la dichosa ranura de juegos de la máquina. De otra manera jamás hubiera comprado Ocarina of the Time 3D Edition. Lo jugué hace 10 años. Ya vale. Y con él fundido, volverá a la caja. Valiente inversión.

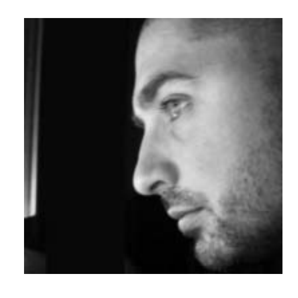
Pero como tonto caí. Y esta vez ya me he hecho jurar a mí mismo que será la última. No quiero volver a pasar ni a vivir la frustración que me producía ver mi Wii acumulando polvo por culpa de una nefasta política de lanzamientos y unos baremos de calidad ínfimos. No, esta vez no. Al menos en mi casa algo made in Nintendo va a tener que hacer méritos más que sobrados para ganarse su hueco. Lo digo aquí y ahora. Preferiré verte desde la distancia y recordarte por lo que durante mucho tiempo me diste de verdad, y no en esto que te has convertido.

Podrás poner 3DS a 169€. Wii’s a menos de 100€. Incluso puedes marcarte un tanto y decirme que WiiU no costará más de 250€. No. Mi confianza tiene un límite y no tiene precio. Esa misma confianza que tú te saltaste por la tangente y la tasaste en 10 cochinos juegos de NES.

Se me ha quedado cara de tonto

NINTENDO 3DS™

Que un producto se devalúe y baje de precio con el tiempo es motivo de alegría, y uno como comprador debería de estar agradecido. No todo el mundo puede permitirse el lujo de gastarse su sueldo o ahorros en algo novedoso y "ultimísimo" pero... ¿y si nos encontramos al otro lado de la balanza? Tener lo mismo por menos tan sólo medio año después... duele



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

Podríamos aquí repartir "ondonadas" a diestro y siniestro por sentirnos ya no engañados, pero sí un poco vendidos por el hecho de que sin apenas cumplir medio año y habiéndonos gastado los cuartos (y de qué manera) en una consola recien fabricada, los más pacientes sólo hayan tenido que esperar disfrutando igualmente de la novedad 6 escasos meses por la mitad de precio.

Todo esto claro está en sentido figurado, ya que aquí no hay culpables. Cada cual es muy libre de escoger el momento de la compra y no se puede ir echando pestes hacia aquellos que no corrieron a las tiendas allá por marzo de este mismo año de 2011.

Poniendo en situación al lector y girando la cara hacia la última estrategia de Nintendo, nos encontramos con una sustanciosa bajada de precio de esta. Muchos atribuyen este movimiento a la inminente llegada de Vita, a lo propio por parte de las consolas mayores de sobremesa e incluso a una digamos "ida de olla" por parte de la directiva de **la gran N,** la cual en algunas informaciones a los medios especializados descartaba el que este cambio se debía a que se habían pasado un poco con el precio inicial. Ya sabemos que cuando el río suena agua lleva, así que... y no es plan de enervar todavía más a los usuarios.

169 euritos es lo que ahora cuesta el último artilugio portátil de Nintendo --sin contar esa cosa que llaman Wii U-- Casi 100 euros de rebaja desde su precio original. El 50% que considerado desde el punto de vista empresarial y económico sólo podemos calificar de **BRUTAL.** Ahora bien, ¿estamos todos contentos? ¿es lícito? . Desgraciadamente nunca llueve a gusto de todos y esto es un brutal zapatazo en la boca a aquellos que días antes por no decir horas --momentos antes de ser oficial-- se gastaron los 250 € que costaba en primera instancia.

Pongámonos en el caso. Ima-

Lo que nos espera en el futuro

Sucedió ya con la Nintendo DS, la compañía nos tiene acostumbrados a sacar decenas de revisiones que no dejan de ser refritos de lo mismo. Más pantalla, menos pantalla, más batería, incorporación o no de un micrófono, compatibilidad con la última tontunada que casi nadie en el mundo usa, etc.

Mejor que nos vayamos acostumbrando y que nos hagamos a la idea. Puede que no vuelva a rebajarse mucho más de aquí a un año , pero sí veremos cómo al fin sale otro modelo bastante mejorado.



gino que todos hemos sufrido este curioso "varapalo" que es llegar tan contento a casa --o mismamente al descargarse un juego de **Steam**-- con tu nuevo y flamante juego/hardware/lo-que-sea para descubrir con horror como en el trayecto hacia nuestro hogar aquello que te ha costado sangre, sudores y gritos de tu jefe ha bajado de precio. Es aquí cuando el arco iris hace acto de presencia y de forma mágica en nosotros mismos. Tal cual como en una película serie B de terror, uno va pasando por todos los colores hasta que de todos, sólo el azul chillón permanece y aquello que antes era jolgorio se convierte así en poco menos que un entierro. Estamos hablando de una situación real en la que normalmente se baja un 20% o 25%. Pensad en un 50%. La mitad. Para cortarse las venas.

Quizás con el anuncio de un regalo, oferta o cualquier estrategia beneficiaria de otra índole, los ánimos no se vinieran tanto por los suelos. No se ha anunciado de manera oficial ningún descuento u oferta en juegos a los primeros compradores de la consola. Que dicho sea ya de paso y aunque hayan sido no todos los que se esperaban, sí han insuflado un buen aporte monetario a las arcas de la empresa. Han sido ellos y nadie más los primeros que han confiado en Nintendo.

Quizás es mucho pedir --sigo soñando-- pero no estaría de más y se llevarían ya de calle a los que dudasen. O más bien lo que queda es callar y aguantarse. Pero esto en el fondo nos enseña --aunque duela-- que con un poco de paciencia y cierto saber estar, uno no tiene porque comprarse todo aquello que acaba de ponerse a la venta, sino aguardar a que el producto baje el precio. Es lo mismo, lo disfrutas casi como una novedad --sobre todo en este caso-- y te ahorras una cantidad considerable que puedes usar para otros menesteres. Hasta la mitad. Sé que me hago repetitivo pero no puedo dejar de pensarlo.

También tengo que decir que en el fondo algo así nos esperábamos. Nintendo es especialista en hacer mil millones de revisiones con apenas sólo unos meses de intervalo, pero nunca algo tan notorio como la devaluación en este caso.

Para una segunda consola, un regalo o quizás una pronta revisión de esta pequeña portátil. Muchos se aprovecharán de ello, y como jugador e informante del sector de los videojuegos en el fondo me alegro por todos ellos. Lo disfruto igualmente sí, pero siempre me queda la espina de que, sabiendo que la paciencia es una virtud, yo sólo me haya quedado en el defecto.

Compensación un tanto escasa



El anuncio por parte de Nintendo de compensar la bajada de precio establecida para su 3DS con 10 juegos de NES y otros 10 de GBA, resulta de por si bastante escasa y ha sido recibida por un gran número de usuarios directamente como una tomadura de pelo por parte de la compañía, a aquellos usuarios que más le apoyaron en el lanzamiento de su nueva portátil.



Sergio Colina
Redactor Games Tribune

Antes de nada no nos equivoquemos, toda rebaja en el precio es bienvenida. Este hecho, que de buen seguro nadie negará, ni aquellos que tengan el dinero por castigo, no disimula el pésimo quehacer por parte de la compañía nipona a la hora de decidir su estratégia para activar las ventas de su 3DS que le ha llevado a aplicar una rebaja muy suculenta a pocos meses de su lanzamiento.

Nintendo tras su larga marcha triunfal en la generación pasada, cosechando éxitos rotundos de ventas, tanto en su versión de sobremesa (WII) como en sus portátiles (NDS), se puso el sombrero por montera y apoyándose en las innovaciones que ofrecería su nueva portátil estimó un precio de lanzamiento que a todas luces parecía desmesurado.

Ahondando en la situación en la que se encuentra el mercado de las portátiles, en el que la competencia se ha vuelto más feroz y las opciones se han disparado, no parecía muy acertada la decisión de fijar un precio tan elevado para el lanzamiento a no ser que los costes de producción fueran tan elevados que imposibilitaran venderla por debajo del mismo, hecho totalmente descartado ante esta bajada de precio que ha llevado a cabo la compañía.

Podríamos decir de forma suave que la realidad le ha abierto los ojos a Nintendo, (aunque más bien le ha asestado un par de bofetadas) y se ha encontrado con una consola que no vende como ellos habían previsto y que ha contribuido de forma decisiva a que el gigante Nipón presente por primera vez en su historia pérdidas en un trimestre.

Nintendo se ha puesto nerviosa y ha reaccionado moviendo ficha ante esta situación y ha decidido bajar el precio de su portátil, para intentar relanzar sus ventas y ganar una buena porción de mercado antes de la aparición en escena de su máxima competidora la portátil de Sony PSVita.

Este hecho ha generado una

Premia a tus mejores clientes

Si existe algo claro en esto del marqueting, es que es mucho más dificil conseguir un cliente nuevo que fidelizar a uno que ya tienes, por lo que resulta de cajón para una compañía que no es novata precisamente, que una de sus máximas debiera ser la de fidelizar a aquellos clientes que ya posee.

A largo plazo desplantes como el presente por Nintendo, podrían derivar a que muchos de sus seguidores que siempre han apoyado a la compañía en todos sus lanzamientos le dieran la espalda.



sensación de maltrato entre todos aquellos usuarios que habian adquirido la 3DS al precio fijado de lanzamiento, muy por encima del actual. No olvidemos en este punto que aquellos que se habian hecho con una 3DS en el momento de su lanzamiento o pocos días después de buen seguro serían aquellos seguidores más fieles a la compañía , fanboys, que constituyen uno de los activos que toda empresa minimamente inteligente debería cuidar, y tener bien presente en todo momento.

LLegados a este punto podrías decir, ¿en que quedamos?, ¿es bueno para los usuarios o no la bajada de precio de 3DS?

A esta respuesta hay que contestar con una matización importante. Todos tenemos el derecho a equivocarnos, y rectificar es de sabios, por lo que Nintendo también tiene la opción y el derecho a cambiar su estratégia de ventas ajustando el precio de venta de su portátil para así maximizar sus beneficios, totalmente de acuerdo. Lo que no tiene es derecho, al menos desde mi punto de vista, a mingunear a los usuarios a ninguno, y aún menos a aquellos que han estado ahí depositándole su confianza des del principio, aquellos usuarios que han apostado por su producto sin condiciones, usuarios que durante todo este tiempo no han podido disfrutar del tan "prometido " y "anunciado" gran catalogo de juegos para la portátil, ya que a dia de hoy los grandes títulos lucen por su ausencia. Es ahi donde Nintendo se ha equivocado.

Nintendo ha asumido una política de compendsación irrisoria enfrente de estos usuarios. Para compensar esa diferencia de "80€eurazos" que han pagado de más por la portátil, ha decidido obsequiarles con 10 juegos de NES y otros 10 de GBA, que resultan a todas luces escasos para equilibar la balanza de la diferencia de precio.

Nada le costaba a la compañía nipona a dar la posibilidad de adquirir con esos 80 euros títulos del catalogo actual, que aunque escaso, seguro complacerían a los compradores de la consola, apuntándose un punto al mismo tiempo ante estos seguidores como muestra del reconocimiento de la compañía por su fidelidad.

Malos tiempos parecen avecinarse para Nintendo, tanto en el campo de las portátiles, como en el de las de sobremesa, atenor de las críticas recibidas ante la presentación de WiiU, y decisiones que van en contra de sus más acérrimos seguidores, com la política de compensación escogida, no creo que ayuden a acabar con esta dinámica.

No al canon

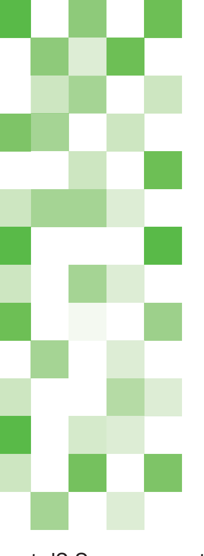


El consumo, la política, los comportamientos sociales, la micro y macro economía. Todo afecta de alguna u otra forma a los usuarios. Por eso, desde este espacio de reflexión, se recuerda y se toma postura acerca del caso "Canon tecnológico en Argentina" a raíz de la iniciativa del senador Miguel Ángel Pichetto, la Cámara Argentina de Productores de Fonogramas y Videogramas (CAPIF), la Sociedad Argentina de Autores y Compositores de Música (SADAIC) y otros organismos vetustos

UNO

Allá por Julio del 2011, todos los trabajadores y usuarios de medios tecnológicos argentinos estábamos pendientes por lo que sucedía con el llamado "Canon Tecnológico". La negativa era unánime. La oposición y voz cantante emergió desde las redes sociales con fuerza hercúlea. #noalcanon, se dijo. El antecedente directo nos llegaba desde España: "El Congreso de los Diputados tumbó anoche oficialmente el canon digital al votar favorablemente una proposición no de ley que insta al Gobierno a la supresión del polémico gravamen sobre soportes y equipos susceptibles de almacenar y copiar archivos sujetos a derechos de autor. La proposición, presentada por el Grupo Popular, fue respaldada por todos los grupos (incluido el socialista) con 331 votos a favor y dos abstenciones", decían. El replanteo de la industria en declive a nuestra sociedad es una reverenda estupidez aquí, en la Madre Patria o en la China. Mal que le pese a algunos, la cultura de consumo ha variado indefectiblemente. Que el usuario pague los platos rotos es de una hipocresía inmensa. ¡Hola Metallica!, ¿qué







tal? Somos nosotros, ¿se acuerdan?, los que bajamos sus MP3, sí, pero también los que compramos sus discos, así que ojito con molestarnos.

DOS

El argumento del NO al Canon digital es absolutamente simple. Todos los antecedentes en su implementación –la mencionada tribulación española- no sirvieron, han generado corrupción y, por sobre todo, no ha favorecido ni a la cultura ni a los músicos. Sólo, y esto no es de asombrar, a un pequeño grupo sospechado por corrupción que –según tengo entendido- están tras las rejas. Ahora, ¿por qué han creído que en Argentina la cosa sería diferente? ¿Qué llevó a pensar que un "impuesto a los usuarios" podría solucionar la crisis de la industria? ¿No es, acaso, justamente, el usuario el principal sustento de toda actividad comercial? ¿El penalizar la descarga de un MP3 o, mismo, de un videojuego llevaría a la desaparición total de la piratería? ¿Realmente lo creyeron? En el website de NoAlCanon.org hay una frase que vale la pena mencionar: "El Canon digital es un cáncer para el arte, la cultura y la sociedad, una sanguijuela que quiere vivir parasitariamente de la sangre de la mayoría, pero que como todo parásito no aporta nada, sólo perjudica".

TRES

La tematización de algo que sucedió en Julio, acá, en la columna de Septiembre, tiene una razón de ser: sigue siendo un tema de actualidad. Si bien fue suspendido el tratamiento del proyecto de ley conocido como canon digital, la cuestión sigue latente en la agenda setting. Recordémosle a la gente, y ¿por qué no? al senador Miguel Ángel Pichetto, que suspender (según la RAE: Detener o diferir por algún tiempo una acción u obra) no es rechazar (según la RAE: No aceptación, no omisión o resistencia a algo). Por eso, que no se "detenga por un tiempo" –dicen por ahí que se volverá a tratar después de las elecciones generales de Octubre- y que, en verdad, no se acepte. Cristina, querida, el pueblo nerdo-geek-gamer confía en vos. No nos podés fallar en esta. Por ello, ahora sí, digámosle todos juntos: ¡No al canon!

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi





desarrolla: power of two · **distribuidor:** tripwire · **género:** estrategia · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 8,99 € · **edad:** ??

Dwarfs!?

Muy divertido ... si no te molestan sus gráficos

Puede resultar inexplicable que juegos como Dwarfs!? lleguen y triunfen ¿o no? A lo mejor es que los aspectos técnicos de un título no son los más importantes, al menos para determinado perfil de jugadores

En los días de las producciones de millones de dolares ¿es posible obtener el éxito con un videojuego programado por solo dos personas? la respuesta es sí, es posible. Dwarfs!? ha sido programado por Teddy Sjöström y Robin Flodin, que conforman el estudio Power of Two. ¿Y como se consigue? pues primero ofreciendo algo que las grandes compañías no hagan, juegos sencillos pero divertidos y que enganchen. No vamos a negar que también hace falta un gran montón de buena suerte para estar en el momento preciso en el sitio justo, lograr un premio, de ahí que te mueva el título un distribuidor que apoye tu producto y si Steam te pone en portada ya tienes el éxito casi conseguido.

Dwarfs!? es un juego que se podría haber lanzado perfectamente hace 15 años, es un título que podría haber pasado sin pena ni gloria y haber obligado a sus desarrolladores a dejar la industria o entrar a la plantilla de alguno de los grandes estudios de desarrollo, pero no, tiene ese algo que le hace diferente y ha tenido la suerte (merecida) de cara para llegar a Steam y allí vender cientos de miles de copias del juego. Se trata de un juego que mezcla estrategia y acción en el que controlamos un pequeño pueblo de enanos que tienen la costumbre de picar todo el entorno alrededor de su pueblo siguiendo caminos totalmente aleatorios, al principio será un único enano y estará en las proximidades de la base, pero poco a poco se irán creando nuevos enanos y el terreno a controlar será mayor e irán

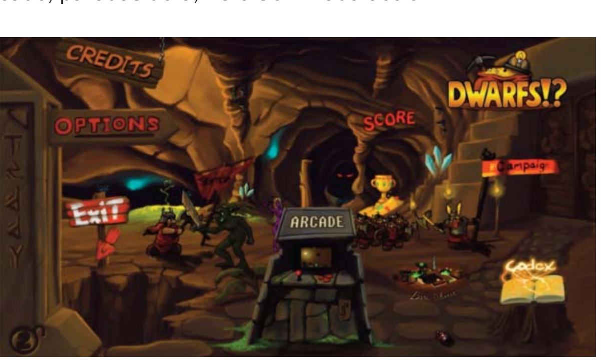
Dwarfs!? es una mezcla de juego de estrategia y acción, con toques de Lemmings, Digger y otros muchos clásicos



descubriendo tanto zonas con bonus como peligros tales como enemigos, lava o agua que amenazarán nuestro pueblo. Nuestra primera intención será controlar todos los movimientos de nuestros pequeños hombre, craso error, cada orden que demos a un enano nos costará dinero, un bien escaso en Dwarfs!?. Tendremos que dejar que los enanos campen a sus anchas y solo intervenir cuando tengamos un especial interés en que hagan una determinada acción o emprendan un camino. Una de las grandes virtudes del juego es el perfecto equilibrio que se ha logrado entre los beneficios obtenidos y el coste de las acciones. La otra es que los escenarios se generan de una forma aleatoria para cada partida, por lo que cada vez que lo juguemos será diferente.

Existen multitud de modos de juego sobre la misma base, jugar hasta que mueras, jugar con el escenario oculto, un modo campaña en el que encontraremos el tutorial (muy recomendable para empezar a jugar) e incluso un tower defense. Pero el modo "estrella" es el arcade, partidas de 5, 15 o 30 minutos con 3 niveles de dificultad creciente con el objetivo de lograr la máxima puntuación o superar un buen número de logros de steam. Retos clásicos (tablas de puntuación) y actuales (logros) que harán que juegues una y otra vez para superar a tus amigos sin casi darte ni cuenta. Una pena que no disponga de juego online.

Gráficamente hablando Dwarfs!? es muy flojo, casi podríamos decir que triste. Desde la pantalla de menú hasta las animaciones de los enanos pasando por la pantalla principal del juego no hay por donde cogerlo. Como decíamos antes parece un juego de hace 15 años con las animaciones justas y un dibujo casi grotesco, pero hasta eso tiene su gracia, recuerda a los juegos de hace mucho tiempo en los que los gráficos no eran más que un medio para poder jugar y no el aspecto principal del título. A nivel de sonido cumple mejor que en gráficos pero tampoco como para tirar cohetes, una musiquilla no demasiado molesta nos acompaña de fondo y unos efectos graciosos se repiten hasta la saciedad cada vez que hagamos una determinada acción.



Conclusiones:

Dwarfs!? es una perfecta combinación de jugabilidad y diversión, lo cual unido a una dificultad muy ajustada y equilibrada conforman un título adictivo como pocos. Ni siquiera su flojo nivel técnico penaliza lo suficiente como para que no os recomendemos este juego.

Por qué debes jugarlo:

Porque engancha, es el tipico juego que no sabes muy bien porqué pero no puedes dejarlo, siempre te apetece una partida más, y otra, y otra, ...

Positivo:

- *Divertido y adictivo*
- *Un buen número de modos de juego*

Negativo:

- *Muy flojo a nivel técnico*
- *No dispone de juego online*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]
@Nuevebits









LoadingNed | Ne(r)d por Adrián Suárez (Mugen) | www.nuevebits.com

Espera tú

cargando...

Es una realidad que los tiempos de carga, los largos periodos de actualización y la descarga de parches son una constante en nuestra vida gamer. **Los odiamos y son un coñazo** ¿O una oportunidad desaprovechada por los desarrolladores? Conocidos son los loading de Bayonetta que, como uno de los muchos aciertos magistrales de un juego genial, nospermitían ensayar combos y también la campaña de "¡Fuma! ¿¡Aún no fumas!?" que se marca el abuelete Snake en los tiempos entre cada "disco" de su cuarta entrega numerada, también es archiconocido el instante en el que en Ridge Racer Revolutions nos permiten disparar a matar a bordo de una navecita en el Galaga.

Pero esto no se ha convertido en un standard y debería haberlo sido **¿Por qué no se quiere aprovechar una perfecta valla publicitaria para mostrar lo que uno desee en lugar de un áspero "loading"?** Tirar de recuerdos retro, aprovechar para plantar un minijuego e incluso ¿por qué no? meternos por los ojos publicidad con el fin de rebajar el precio de los videojuegos y así paliar un poco las perdidas económicas que vienen de la piratería; hasta podrían poner los juegos a precios razonables.. seguro ¿Verdad?. Los tiempos de carga son parte del propio juego, como también lo son los menús, los diseños de los iconos o la implantación de los trofeos, sin embargo, son muy pocos los que los emplean para algo. Terrible agujero negro de tortura; creo que si permitieran dejar jugar al Duke Nukem 3D en las esperas del reciente Forever, podríamos acabárnoslo entero.

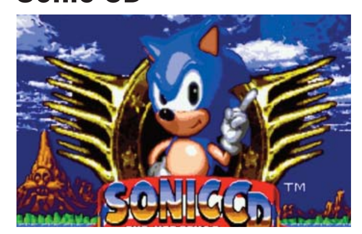
Hablando de este tema, sería maravilloso que en títulos como Mass Effect o Dragon Age, en lugar de contarnos un insípido relato que no nos lleva a nada y, la verdad, se vuelve un tanto

repetitivo al cabo de media hora, nos permitieran introducirnos en los diferentes menús del juego e incluso en las tiendas, **pudiendo aprovechar esas pausas para modificar diversos stats**, comprar objetos y prepararnos para el siguiente combate, jugando con la pausa a la que nos somete los loading. Es posible que tuviéramos que esperar un par de segundos más a causa de esto pero se soportaría sin problemas.
Me hace gracia cuando alguien habla de este tema ya que te permite percatarte de la evolución que cada uno ha tenido con los videojuegos. Desde los oscuros tiempos de cassetes donde podías comerte tranquílamente la merienda mientras el juego se preparaba, a la dulce época de los cartuchos donde todo era meter el título y a disfrutar, a la llegada de la PSone y descubrir, horrorizados que los discos se rallaban y que cada "cargando" podía ser el último; hasta hoy, que, cuan encuentro aleatorio de D&D, te puedes comer una larga actualización que frustra tu intención de jugar un ratito e irte a currar; de nuevo, pese a ser largas y tediosas, no se aprovechan lo más mínimo. En serio; poned el online gratis también en Xbox360 y meted trailers y anuncios de videojuegos mientras soportamos como nuestra consola se pone a la moda.

Vale que nos hemos acostumbrado a pantallas oscuras donde sólo se puede leer "loading"; pero tras combear con Bayonetta, jugado al Galaga o visto a Snake fumar... debería ser ley aprovechar las cargas

Esperando ayer... (cargando)...ayer y hoy

Sonic CD



Para alguien acostumbrado a jugar con su Sonic en la Megadrive, Sonic CD no sólo fue una muy agradable sorpresa por ser un auténtico juegazo y el mejor Sonic de la historia (podía viajar en el tiempo, eso siempre es un win win) sino porque había unas pequeñas esperas antes de cada mundo que claro está, confundían al recién llegado ¿Esperar en un Sonic? ¡Habrase visto!
A cambio, gracias a dios, podíamos guardar la última partida que habíamos jugado; algo genial

King of Fighters



Siguiendo con la época de las 16 bits, todos babeámos con poseer una Neo Geo CD y esos brutales títulos de lucha, por supuesto, el King of Fighters era uno de los más deseados; claro que luego te quedabas un poco más tranquilo al saber que los ricachones que podían permitirse una, debían sufrir unos horripilantes "loading" entre combate y combate. Pero pese a todo, uno seguía pensando que merecía la pena, todo fuera por lanzar esas magias enormes

Duke Nukem Forever



Entre las muchas cosas para poner a escurrir este juego, una de las más sangrantes eran sus "espera, espera, espera un poco más" ¿Pero espera a qué? ¿Qué demonios tenéis que cargar, malditos? Una lástima, el "dukehumor" debería haber protagonizado estos .instantes Intentemos pensar que DNF ha sido un mero regaldo para los fans de un título de hace mucho tiempo, hoy; al menos no les han puesto una y decapitada cabeza de caballo bajo las sábanas

Fantasía, sueños y mucho humor

La obra de Jeff Smith es ya todo un clásico en esto de los cómics (que no todo es ondas vitales y brazos que estiran-estiran, muchach@s), un cuento de fantasía que mezcla el espíritu de los clásicos Disney, las cositas medievales de El Señor de los anillos y mucha personalidad. Si todavía no lo has hecho, has de compartir con los Bone sus aventuras

El dibujo de Bone es de trazo sencillo y elegante, pero sobradamente preciso y maravilloso. Jeff Smith consigue pintar un paraíso verde repleto de sombras a golpe de blancos y negros.

Los tres pequeños Bone son obligados a abandonar su ciudad debido a las maquinaciones de Phoney Bone, el tío Gilito de los tres. Expulsados, llegan a un verde valle de corte medieval en el que se ven envueltos en la vida de sus habitantes; en especial en la de la hermosa Thorn, de la que Fone Bone queda inmediatamente prendado.

Pero no todo es dulzura, amor y poemas sin talento que Fone le dedica continuamente a su amada, en la oscuridad del bosque se esconde una conspiración que lleva mascándose durante generaciones y unos animalejos tan terribles como idiotas: Las Mostrorratas.

Jeff Smith es un maestro del humor inteligente y en Bone lo demuestra: una retahila de chistes, gracias y momentos descacharrantes, siempre dulces e inteligentes. Es con el humor con el que Jeff desarrolla la cotidia-



Aparte de su increíble sentido del humor, Jeff Smith es un fiera planteando sus viñetas y jugando con las sombras. Medidísimos trazos, geniales diseños

neidad del valle y con el que la obra alcanza su cénit ; en especial cuando Fone Bone grita eso de “Estúpidas, estúpidas mostrorratas”.

Pero Bone cuenta con dos etapas claramente marcadas: aquella en la que la divertidacotidianeidad de los locos habitantes del valle domina la narración y otra en la que se destapa el, digamos, enemigo de la aventura.

Creo que es fácil adivinar por el texto que la segunda mitad resulta menos brillante que la primera, y no porque Jeff Smith haya planteado una historia sosa, que no es el caso porque la historia merece la pena, pero es que su viz cómica es tan bestial que es lo que más quieres leer de él.

Una cosa que me enamoró de Bone cuando lo leí y que me hizo buscarlo en el mercado inglés para poder leer más de él (La edición primera española de Dude Comics no era para mí, ni por formato ni por su regularidad de publicación) fue la manera tan particular de narrar la aventura con sus viñetas. Jeff Smith emplea mucho el plano fijo donde la cámara no se mueve, centrando toda la atención en las caras, las reacciones y las conversaciones de los personajes; algo que dice mucho de la manera que tiene dehacernos reír: con sus adorables protagonistas de los que te enamorarás.

Preciosos diseños, fantasía y risas aseguradas son las señas de identidad de una obra mayúscula. No dejes escapar Bone .

TEXTO: A. SUÁREZ

Clase magistral de cómic

...Contigo aprendí



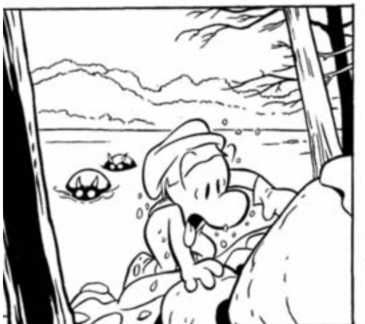
Como en todo en esta vida, cuando ves algo que te gusta, lo repites. En mi caso, como aficionado a esto de dibujar cómics, Jeff Smith y Bone me dejó muy tocado, además de por su (contad cuantas veces he hecho mención a esto) “humo”r, por cómo narra y cuenta.

Los claroscuros son su gran aliado, Jeff Smith no dibuja de más pero consigue llenar la viñeta con vacíos y llenos. Las expresiones de sus protagonistas son perfectas,siendo y el movimiento está magistralmente integrado. Todo en él es muy característico y delicioso; y claro, he acabado reproduciendo tanto la manera de soltar una gracia a través de sus personajes como los planos de sus páginas de viñetas fluidas.

Publicada desde 1991 hasta 2004 la obra ha recorrido elmundo entero y ha cosechado un numero obsceno de premios, tantos como los que se merece, por eso no lo dudes y hazte con él, ha sido editado, reeditado y archieditado; incluso puedes encontrar un único tomo con la obra íntegra.

Porque no todo en esta vida tienen que ser superiores y hombres con la Gomu-Gomu no mi.







No solo Juegos

El origen del Planeta de los Simios

Una reescritura un tanto peculiar



Ha sido una de los estrenos del verano. La original de Charlton Heston está considerada como una de las grandes películas de todos los tiempos. Y sirvió como precursora de una serie de cuatro entregas más y una quinta en forma de remake a cargo del excéntrico Tim Burton.

La obra de **Rupert Wyatt** incomprensiblemente rehuye de todo ello para reescribir un origen, que aunque resulte dentro de lo ya de por sí forzado de la temática propia, mas natural, queda muy pobre y sale perdiendo en cualquier comparativa con el film primigenio. Y eso que la propia comparativa resulta ya de por sí un reto, al tomar como único nexo los simios y el nombre del protagonista: **Caesar**. Todo lo demás, demasiadas licencias por parte del director.

Pero si intentamos disfrutar la película como algo independiente, divierte y entretiene. La búsqueda de una cura contra la terrible enfermedad del Alzheimer por parte del protagonista propicia una serie de acontecimientos que desembocan en un desarrollo sobrenatural por parte de uno de los sujetos experimentales. Por causas que no desvelaremos por no destripar, muere. Y su hijo, Caesar, heredero de sus virtudes, es adoptado clandestinamente por el lider del proyecto y tratado y educado como un humano más.

Pero pronto Caesar se dará cuenta que este no es su sitio. Y que el mundo debe cambiar.

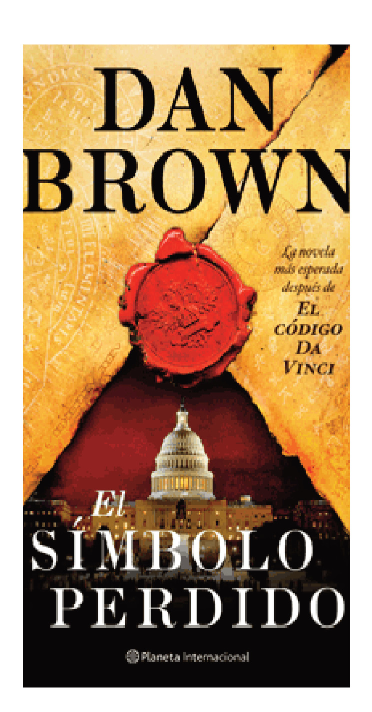
El símbolo perdido

Lo último de Dan Brown

Si eres un lector español, tal vez te resulte un tanto curiosa la cronología con la que se desarrollan los acontecimientos de la trilogía que tiene a Robert Langdom como protagonista (Código da Vinci, Ángeles y Demonios y El símbolo perdido). La culpable de estas paradojas no es otra que la propia industria novelísitca. La primera historia que se escribió (y para los que no leen, la que se debió llevar al cine) debía ser la segunda, Ángeles y Demonios. El Código da Vinci es la continuación de ésta. Y El Símbolo Perdido, el encargado de cerrar la trilogía.

A pesar de compartir varios rasgos con sus hermanos mayores, este último libro se distancia en el tempo y en la trama. Todo transcurre en un brevísimo espacio de tiempo. Tan solo doce horas en lo que se precipitan los acontecimientos unos tras otros. No hay tiempo para el descanso. Y gracias a ello, logra atrapar al lector desde el segundo cuarto hasta el final de este peculiar thriller. Ayudado claro está por el

Porque los frikis también nos cultivamos, te recomendamos un libro, una peli y un disco



siempre atractivo mundo de la conspiranoia y los masones.

Un libro que se deja leer, incluso para aquellos que rehuyen de las letras como los gatos del agua. Y que tampoco necesita ni mucho menos, valerse de la lectura de los dos libros anteriores. En esta ocasión apenas comparten protagonista y detalles nímios que perfectamente pueden obviarse.

Y para los que esperan a la versión de la película, confirmarles que esta llegará a lo largo del 2012, muy probablemente en verano, y que será el propio autor el encargado de adaptar el guión a su versión cinematográfica. Por cierto, aun no está confirmado que Tom Hanks vuelva a encarnar a Robert Langdom.

En mi hambre mando yo

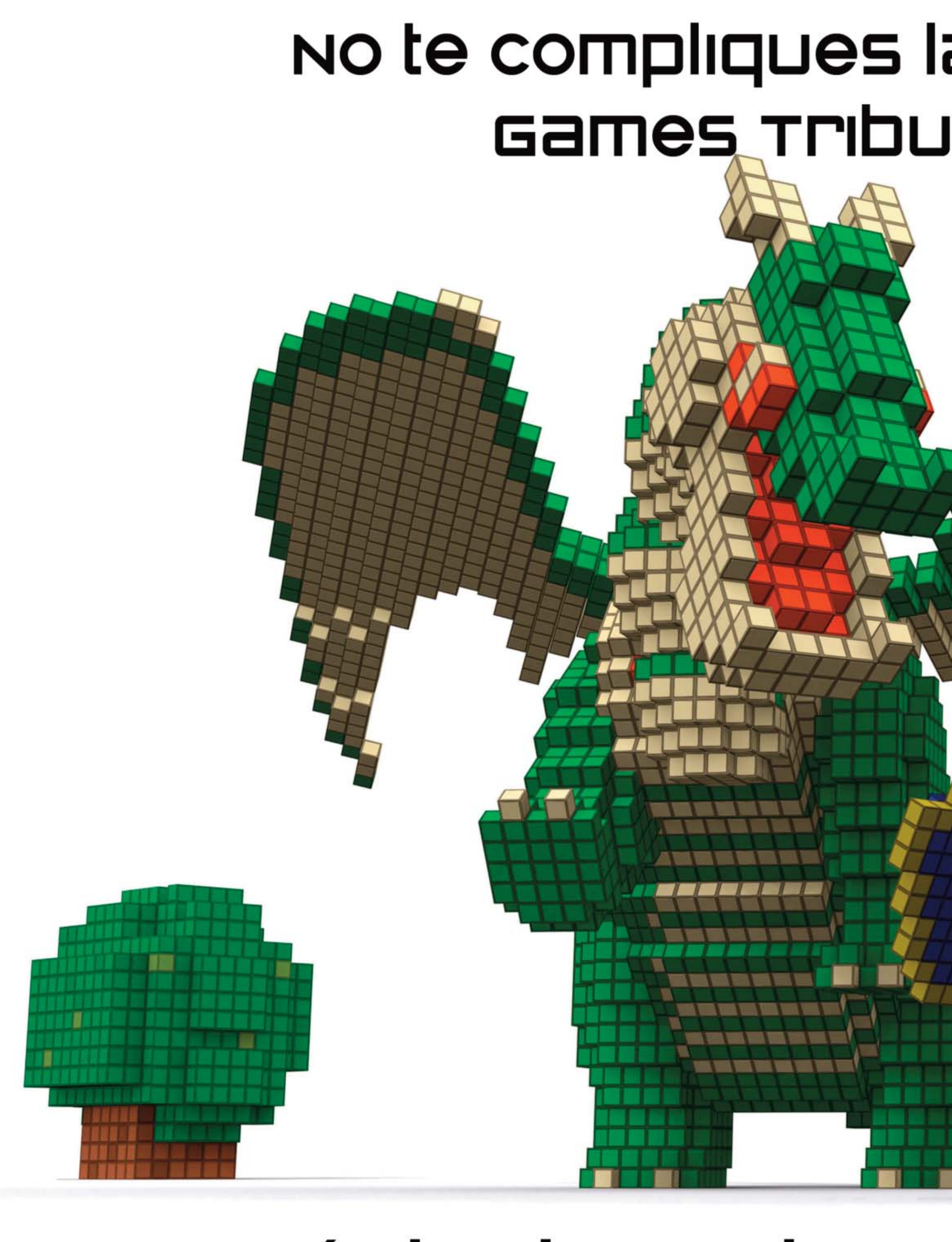
Kutxi Romero vuelve con su voz rasgada



Nada más y nada menos que cuatro años hemos tenido que esperar para poder volver a ver un nuevo trabajo de estudio de la banda de rock navarra. Desde que disfrutáramos con su álbum **Las aceras están llenas de piojos** muchos han sido los rumores que han rodeado a este eterno descanso. Desde la disolución del grupo hasta el abandono total de la música del lider de la banda, Kutxi Romero. Rumores alimentados por la nula respuesta por parte de la banda.

Pero los amantes de su poesía encubierta ya tienen motivos para alegrarse. Este mismo mes de agosto, y de forma casi sorprsiva, se ha anunciado la salida para el próximo septiembre del su sexto disco de estudio: **En mi hambre mando yo.** 10 nuevas canciones que tal y como hemos podido comprobar en su single ya estrenado, **Bienvenido al secadero**, siguen sonando igual de potentes y fuertes que durante todos estos años. Rasgueos de guitarra y la voz tan peculiar que se gasta el bueno de Kutxi siguen siendo las señas de identidad de un grupo próximo a cumplir los 15 años de carrera.

Además, ya se ha filtrado la gira de presentación, la cual comenzará en las Islas Canarias con tres conciertos seguidos en Las Palmas, Lanzarote y Tenerife los días 12, 13 y 14 de noviembre. Gira que tendrá su continuación duranto los dos meses siguientes en hasta ahora, 11 plazas más confirmadas.



Encuéntrala cada m

Gears of War 3

Se acerca el final

En apenas tres semanas llegará al mercado uno de los lanzamientos más importantes del año. Marcus Fénix y su equipo se preparan para hacer frente a la última batalla que desvelará el final de la trilogía creada por Epic Games

El próximo 20 de septiembre Epic Games pondrá punto y final a la trilogía de una de sus sagas más importantes y una de las más populares de la actual generación con el lanzamiento de Gears of War 3, el título exclusivo más importante que recibirá Xbox 360 durante el 2011.

Una de las diferencias entre esta tercera entrega y las anteriores es el tiempo de desarrollo que ha tenido. En este caso el equipo de Epic Games ha trabajado en el final de la trilogía durante casi 3 años, lo que ha permitido que la fase de pulido de este título sea



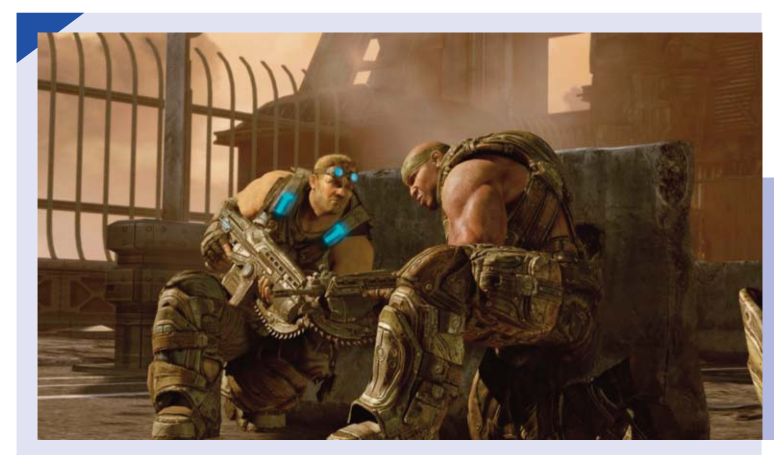
El Silverback es una de las novedades de esta tercera entrega, una armadura con dos ametralladoras y que sirve de cobertura a nuestros compañeros

mayor que la de anteriores entregas. También hay que tener en cuenta que el lanzamiento estaba previsto para el mes de abril y que aplazarlo hasta noviembre ha hecho posible el lanzamiento de una beta pública, lo cual ha ayudado a encontrar bugs y mejorar diferentes aspectos gracias al feedback de los usuarios.

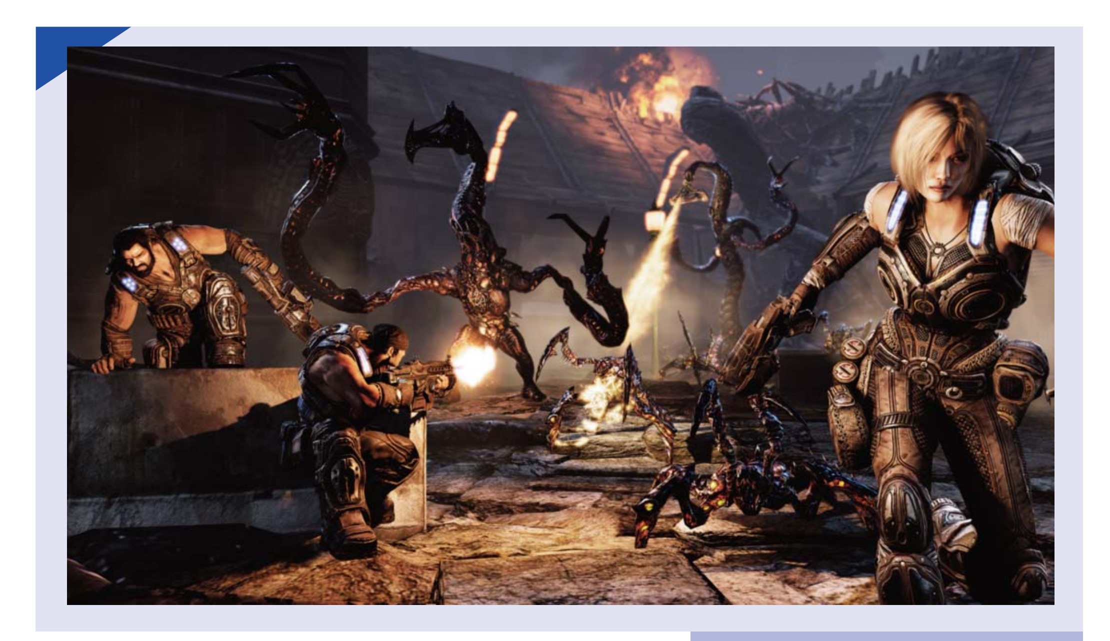
Historia

La trama de Gears of War ha sido uno de los puntos más criticados de esta saga, especialmente en la primera entrega, pues apenas daba información y veíamos un pobre desarrollo de los personajes. En el caso de la segunda fue uno de los aspectos más trabajados gracias a prestar más atención a personajes más secundarios como Dom y presentar otros nuevos, como la reina Locust y a Skorge. Para la tercera entrega se espera que este apartado suba de nivel, pues el guión ha sido escrito por Karen Travis, escritora de las novelas ambientadas en el universo de Gears of War.

Esta tercera parte está ambientada 18 meses después de lo ocurrido en Jacinto, Marcus Fénix y su equipo se enfrentan a una situación nunca vivida antes. A la amenaza Locust se le suma la de



En esta ocasión tendremos oportunidad de controlar a Damon Baird y Augustus Cole en la Campaña



Además de los Locust, tendremos que enfrentarnos a los Lambent, una mutación causada por la Inmulsión

los Lambent, una mutación de éstos debido a la Inmulsión. Además, la COG se ha disuelto y su hogar se reduce a un portaaviones donde intentan sobrevivir. Desde ahí comenzará la búsqueda de Adam Fénix, padre de Marcus, y de una forma de salvar a la humanidad.

Si en anteriores entregas la pareja protagonista era Marcus y Dom, ahora tendremos oportunidad de controlar a otros personajes, pues Epic ha decidido contar la historia de la misma forma que Tarantino en Pulp Fiction: historias paralelas que llevan al mismo destino. De esta forma podremos controlar al dúo Cole-Baird en diversos momentos de la historia.

El plantel de personajes será aumentado con la incorporación de personajes masculinos como Aaron Griffin (solo en el modo multijugador) y Jace Stratton; y personajes femeninos como Samantha Byrne, Bernadette Mataki y Anya Stroud, quien abandona el despacho para pasar a la acción.

Como decimos, Gears of War 3 no será el final de la serie, sino el de la trilogía protagonizada por Marcus Fénix y el Comando Delta. Se da por hecho que habrá nuevas entregas. Su Jefe de Diseño, Cliff Bleszinski, ha declarado que podrían tomar el mismo camino que Peter Jackson y hacer su propio 'El Hobbit', es decir, una precuela.

Modos de juego

Tras las impresiones del modo multijugador publicadas tras el lanzamiento de la beta, vamos a centrarnos en el resto de opciones.

La principal novedad del modo Campaña es la inclusión de un modo cooperativo para hasta 4 jugadores, una de las características más demandadas por los usuarios. Este añadido se debe a que ahora seremos un grupo de

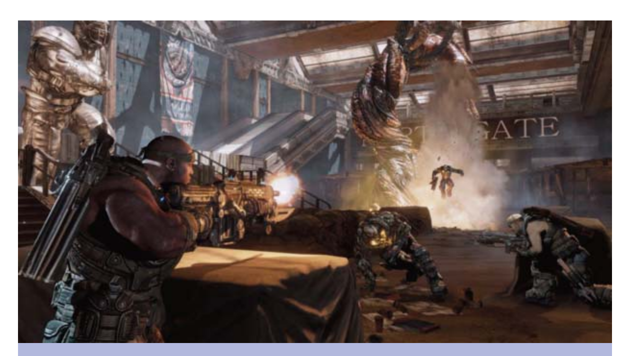
cuatro durante gran parte de la campaña. Esta modalidad no será una opción viable a pantalla partida, pero sí a través de Xbox Live y de Sytem Link. El clásico cooperativo para 2 jugadores sí será posible en la misma consola.

La duración ronda las 10-12 horas, superior a anteriores entregas, aunque como siempre dependerá de la dificultad en la que se juegue.

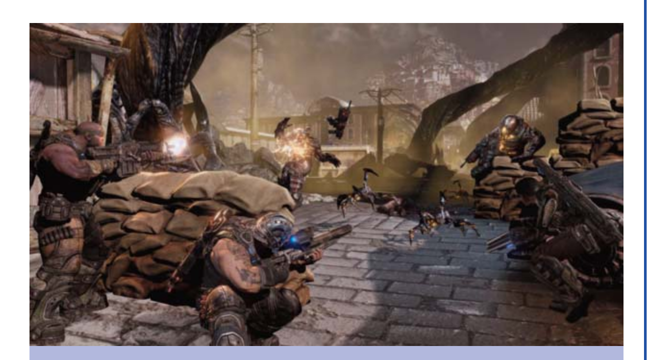
Tras el éxito del modo Horda, Epic intenta darle un toque de aire fresco con los nuevos añadidos. El nuevo Horda 2.0 permitirá crear y mejorar barricadas, montar torretas y poner señuelos, entre otros, aunque todo esto lo deberemos comprar con el dinero obtenido por cada baja enemiga. Además, podremos repartir el dinero que obtengamos, al igual que la munición si vemos que un compañero anda escaso. En esta ocasión el plantel de enemigos al completo nos atacará, incluidos los Brumaks, una de las grandes ausencias en la primera versión de esta modalidad. El modo Bestia será idéntico al Horda 1.0 pero controlando a los Locust.

También habrá un modo Arcade para aquellos que quieran rejugar la campaña y darle un toque competitivo, pues el único objetivo será sumar puntos a base de eliminar enemigos.

En cuanto a la jugabilidad, también recibe novedades. Por ejemplo, el sistema de cobertura no se limita a pulsar A y cubrirnos tras una barricada, ahora podremos, por ejemplo, volcar una mesa para protegernos del fuego enemigo. El sistema de apuntado permite marcar enemigos, de forma que nuestros compañeros les de prioridad a la hora de eliminarlos. Otros pequeños cambios son la posibilidad de correr mientras escuchamos un mensaje por radio y recoger munición mientras nos estamos cubriendo.



Una campaña más accesible para los nuevos jugadores que durará 10-12 horas dependiendo de la dificultad



El co-op para hasta 4 jugadores fue una de las peticiones de los fans. Ahora es posible a través de Xbox Live y System Link

Valoración:

El título que pondrá punto y final a la trilogía se presenta como el más completo de los tres, al menos sobre el papel. Una campaña que ronda las 10-12 horas de duración, co-op para 4 jugadores, modo Horda 2.0 con nuevas posibilidades (incluidos Brumaks), modo Bestia para frenar las hordas de humanos con Locust y un modo Arcade. En cuanto al multijugador competitivo, la inclusión de servidores dedicados solventará varios problemas, como el lag.

El 20 de septiembre Xbox 360 recibirá su exclusiva más importante del año.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS



Assassin's Creed Revelations

Juntando los caminos

Ubisoft ha puesto toda la carne en el asador con Assassin's Creed apostando por una entrega anual de su buque insignia en esta generación. Este año le toca el turno a AC: Revelations que pondrá fin a la historia de Ezio Auditore Da Firenze

A finales del año 2007 vió la luz Assassin's Creed de la compañía Ubisoft, este juego despertó una gran expectacíon contando con una excepcional calidad gráfica y una gran ambientacíon de los lugares donde se desarrollaba la acción, pero, también recibió muchas críticas acusando a Ubisoft de no haber aprovechado una gran parte del potencial que en principio se lo otorgaba a esta primera entrega de la saga afirmando que el juego era corto y repetitivo lo que le convertía rapidamente en un juego más bien aburrido. Esto se corri-

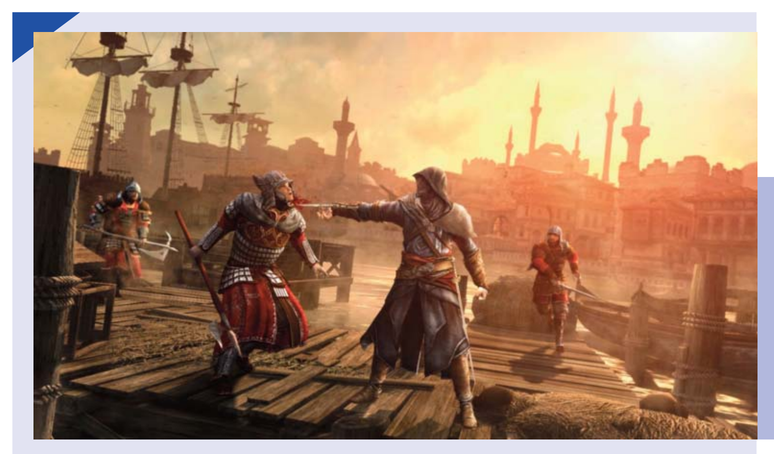


Constantinopla y las ciudades que la rodean, como Capadocia, serán los escenarios donde transcurre esta nueva aventura

gió más tarde con el lanzamiento de la segunda entrega de la serie, Assassin's Creed II, un título mucho más cuidado que ofrecía muchisimas más opciones al jugador.

La evolución de la saga se completo con Assassin's Creed: La Hermandad que conrtinuaba la historia de la segunda entrega mejorando aún más la experiencia con nuevas posibilidades entre las que destacaba la inclusión de la Hermandad de Asesinos de la que podías servirte para salir de situaciones difíciles. Ahora llega Assassin's Creed: Revelations, continuación de La Hermandad que cierra el círculo descubriendo los entresijos de la relación entre Altaïr, Ezio y Desmond.

El argumento de esta nueva entrega se sitúa en la ciudad de Constantinopla (actual Estambul) en el año 1511, por lo tanto nos presenta a Ezio como un asesino muy experimentado pero por el que, logicamente, el paso de los años se deja notar. Esto repercutirá notablemente en el control de nuestro personaje que ahora es menos ágil y fuerte y tendrá que servirse de otras habilidades como por ejemplo el sigilo, ya que habrá ocasiones donde debido a



A pesar de que ahora Ezio es un sexagenario, es mucho más letal que antaño. Se han incluido nuevas formas de eliminar a los enemigos

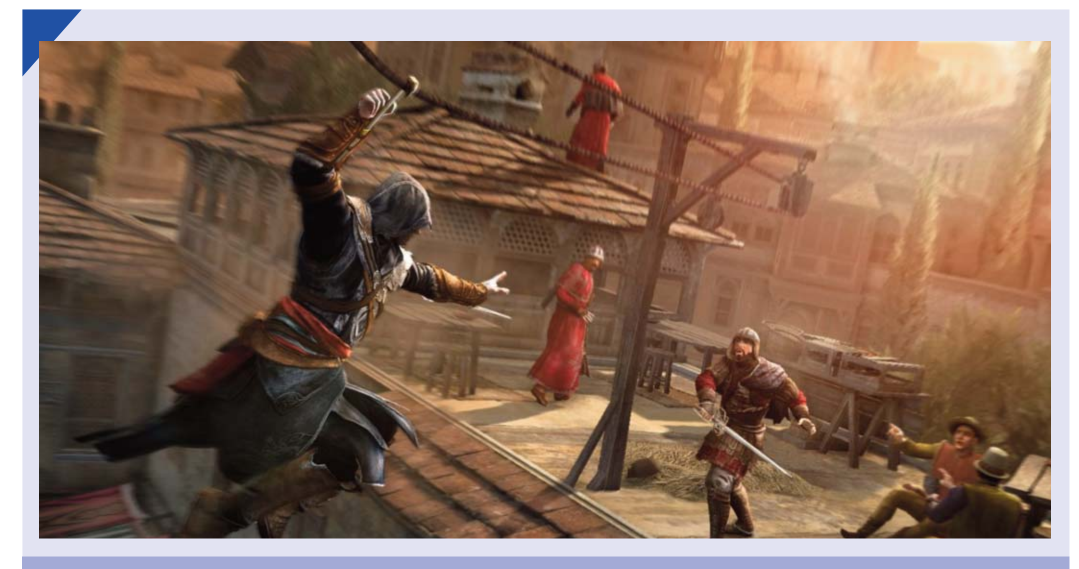


Uno de los aspectos donde más se ha incidido es en el aumento evidente de PNJ durante el juego. Hay más y su comportamiento es más natural

su edad ya no valdrá con atacar a lo loco y acabar con la vida de todo lo que se mueva, y de su inteligencia y experiencia para lograr su objetivo. Y este objetivo de Ezio no es otro que encontrar un objeto escondido en la biblioteca de Masyaf, el antiguo cuartel general de la Hermandad de Asesinos durante la época de Altaïr, un objeto que pondrá fin a la ancestral batalla entre asesinos y templarios. Pero para conseguir este objeto, Ezio Auditore deberá consguir primero 5 llaves, llaves que también intentan encontrar los templarios por lo que su búsqueda se convertirá en una auténtica carrera a contrarreloj.

Pero para la consecución de este objetivo, a Ezio Auditore no le faltarán nuevos instrumentos entre los cuales destaca un gancho cuya principal función será la de deslizarnos por cuerdas y otros lugares que lo permitan a modo de tirolina para así huir de nuestros enemigos más facilmente en momentos que sea necesario escapar.

Otros de los nuevos objetos presentes en esta entrega son



El gancho que ahora se esconde junto a la hoja oculta va a dar mucho juego. Aquí se puede ver que uno de sus usos será improvisar tirolinas

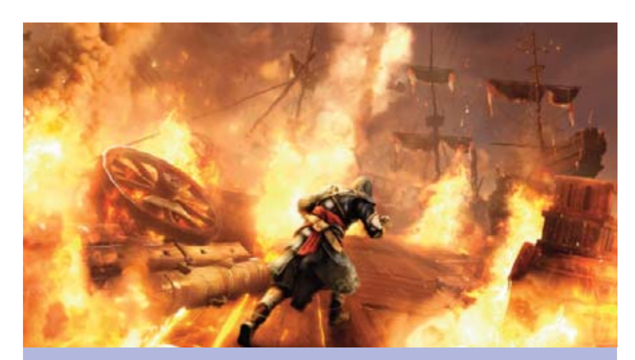
las bombas que podremos fabricar con una gran variedad de materiales que se encuentran dispersos por la ciudad, Estas bombas tendrán también un peso muy importante en la historia, siendo más o menos potentes según los materiales que usemos, además también se pueden fabricar una especie de bombas de humo con las que nos resultará más fácil escabullirnos de nuestros enemigos y también matarlos sin ser detectado. Pero esta característica de las

Revelations no solo supone el fín de la trilogía de Ezio. Se van a revelar datos transcendentales de Altair, Desmond y los Templarios

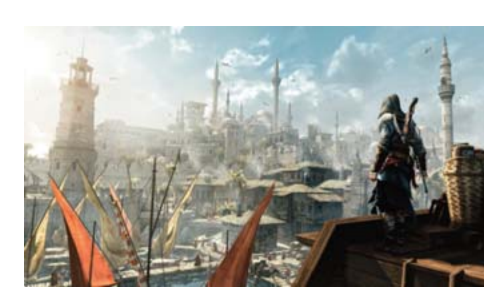
bombas de humo no podría ser plenamente aprovechada sin otro añadido con el que cuenta esta entrega, y es que se ha mejorado la Vista del Águila de Ezio para poder ver a través del humo gracias al calor que emiten los cuerpos además, gracias a ella también podremos por ejemplo descubrir a un traidor en grupos reducidos de gente.

Para acabar, en el último trailer mostrado en la Gamescon se observa el nivel gráfico del juego, aún más depurado pero sin una gran evolución respecto a la La Hermandad. En este trailer también se puede ver una de las cosas que más expectación está levantando en los últimos días en cuanto a Assassin's Creed: Revelations, esta es la aparición de un personaje muy parecido a Desmond pero que si se observa detenidamente se pueden apreciar las diferencias ¿ Por fin se nos contará algo de la historia del famoso Sujeto 16?

Sea como fuere, esperemos que esta fusión de personajes no implique una pérdida de calidad en la excelente narrativa de la que ha hecho gala en las dos primeras entregas. Y que en la tercera ya notaba fatiga.



El fuego es otro de los elementos que ha recibido un tratamiento especial. Habrá muchas más explosiones. Y deben lucir bien





Valoración:

Faltan ya solo dos meses y medio para que llegué a las tiendas españolas Assassin´s Creed: Revelations y parece que mantendrá e incluso elevará el nivel de las anteriores entregas cerrando el arco argumental de Ezio Auditore.

Con algunas novedades jugables, una excelente ambientación y calidad gráfica y el fin de la historia más importante hasta el momento dentro de la saga Assassin's Creed parece que boletos no le faltan para convertirse en uno de los juegos más vendidos a partir del 15 de Noviembre y durante la campaña navideña.

TEXTO: PABLO VALLINA

Pro Evolution Soccer 2012

Intentando volver a la senda del triunfo

Pro Evolution Soccer en esta duodécima entrega intentará arrebatarle al videojuego de EA Sports el liderato en la representación del deporte rey. ¿Lo conseguirá?

Ahora que ha pasado la Gamescon 2011 toca sacar conclusiones y en el caso de la conferencia de Konami los ojos estaban puestos en su entrega anual más importante que no es otra que Pro Evolution Soccer, de aquí en adelante PES, y es que este PES 2012 viene cargado de novedades que intentarán devolverle la calidad de la que antaño gozaba. Pero. ¿Qué avances y mejoras respecto a la edición del año pasado encontramos en la entrega de este año? Pues si seguís leyendo os enteraréis de qué os espera en esta entrega.



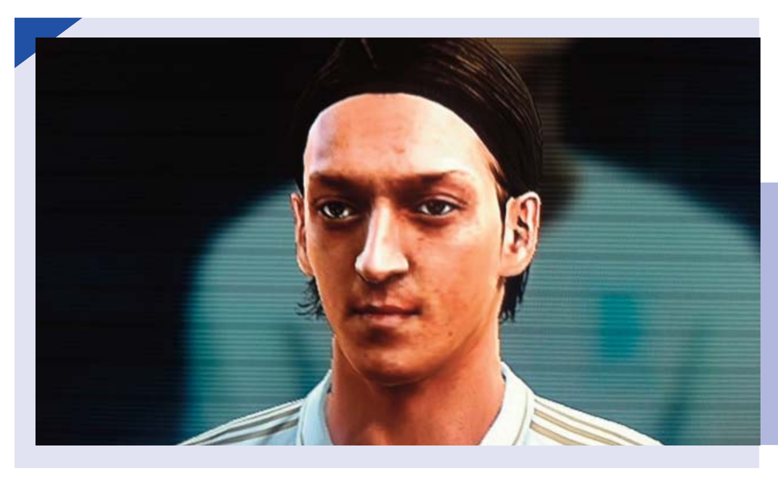
Konami ha decidido imprimar de mayor realismo las incidencias que veremos durante el transcurso del partido. ¿Veremos a Pepe en estado puro?

Cambios en la IA

Uno de los aspectos en los que se ha centrado Konami en esta edición es la mejora de la inteligencia artificial, aspecto que ha recibido muchas críticas tanto en los jugadores del equipo contrario como en los propios jugadores de tu equipo. Así, se ha mejorado significativamente el comportamiento de todos los jugadores que hay sobre el terreno de juego tanto en ataque como en defensa. Ahora los jugadores se desmarcan y defienden con criterio no como en PES 2011 donde, a parte de los innumerables fallos defensivos por parte de los dos equipos, muchas veces los jugadores de tu propio equipo no se ofrecían o acompañaban debidamente la jugada teniendo que buscarte la vida tú mismo. Junto con la IA también se han mejorado otros aspectos tácticos destinados a aumentar el realismo del juego.

Control sin balón

Otra característica muy importante en este PES es el control sin balón a la hora de poner la pelota en juego ya que podremos colocar a nuestro jugador en una posición ventajosa para por ejemplo rematar un córner o un saque de



Uno de los mejoras evidentes las encontramos en la recreación de las caras de los jugadores. Algunos están calcados

falta. Este aspecto se amplía aún más con una de las novedades más importantes de esta duodécima entrega, el bautizado como Teammate que permite controlar a más jugadores de tu equipo y que puede ser muy útil a la hora realizar un desmarque o arrastrar a los defensas para quedarte solo contra el portero. Esta opción ya la intentó implementar FIFA sin éxito hace unos años pero parece que el equipo de Konami ha logrado que funcione bastante bien.

Nuevos s modos de juego

Hablando de los modos de juego que incluirá PES 2012 encontramos una novedad importante, la vuelta del modo desafío y entrenamiento que estaba ausente desde hace varios años y donde podremos practicar regates, saques de falta o jugadas a través de diferentes retos como regatear una serie de conos en un tiempo limitado, aguantar el mayor tiempo posible sin que el equipo contrario te robe el balón etc....

Por otra parte, se ha mejorado sustancialmente el modo ''Be a Pro'' que pasa a llamarse ''Football Life'' y donde como en anteriores ediciones controlamos a un jugador desde el inicio de su carrera con el objetivo de convertirlo en un crack a nivel mundial pero donde cobrará importancia la relación con el entrenador, el cuerpo técnico o la junta directiva a fin de darle más realismo y conseguir una mayor inmersión en lo que es el mundo del fútbol profesional.

Por último, la entrega de este año también cuenta con los modos clásicos de Pro Evolution Soccer como es la Liga Máster además del modo online, en los cuales se nos han prometido novedades pero aún no han sido detalladas.

El Camp Nou es solo uno de los más de 20 estadios reales que PES recreará para esta entrega



MyPes

¿Y qué es MyPes? No se han dado muchos detalles al respecto pero MyPes será una nueva característica que incluirá opcionalmente PES y que se basa en el uso de Facebook para crear una red social de Pro Evolution Soccer donde poder publicar nuestras estadísticas, compararlas con las de otros jugadores y acceder a un ranking además de poder contactar con otros jugadores y realizar retos para obtener diferentes logros. Parece interesante ¿No?

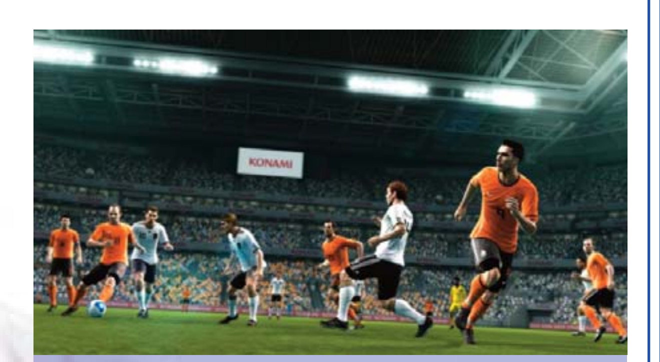
Licencias

Este ha sido uno de los puntos débiles de la saga PES respecto a FIFA y este año parece que seguirá siendo así. Esta edición contará con licencias como la UEFA Champions League o la Copa Santander Libertadores además de otras licencias antiguas como la Eredivisie holandesa o la Ligue 1 francesa, como nuevas adquisiciones destaca la Liga BBVA española mientras que de ligas tan importantes como la Premier League o la Serie A solo se ha confirmado la presencia del Tottenham Hotspurs y el Manchester United así como los equipos de la Champions League.





Aunque a nivel de clubes las licencias van a ser muchas menos de las que nos gustaría ver, sí que tendremos varias selecciones



Esta edición incluirá un novedoso sistema de control con el que podremos controlar a dos jugadores simultáneamente

Valoración:

Parece que Konami por fin conseguirá recuperar con este PES 2012 parte del espíritu perdido desde la llegada de PS3 y XBOX 360, viene cargado de novedades y características revolucionarias como MyPes pero parece difícil que pueda alcanzar el nivel de un juego tan consagrado en esta generación como FIFA. Lo sabremos a partir del 29 de septiembre cuando comience la batalla futbolística por excelencia.

TEXTO: PABLO VALLINA

Kingdom Hearts Dream Drop Distance
Última parada antes de Kingdom Hearts III



Ha pasado ya una década desde el nacimiento de la saga Kingdom Hearts y para celebrarlo Esquare-Enix nos trae el que muy probablemente el último título antes de la llegada del tan ansiado Kingdom Hearts III



Junto al anuncio, en la E3 del año pasado, de la Nintendo 3DS se dieron a conocer muchos juegos que estaban siendo desarrollados para esta consola. Uno de ellos fue el Kingdom Hearts 3D, del que más tarde se confirmaría su nombre oficial pasando a llamarse Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, (tres palabras que empiezan por D ¿Casualidad?). Esta nueva entrega de la saga fue una de las que más expectación levantó durante la E3 y es que será exclusivo para la Nintendo 3DS ¿Cómo iba a desaprovechar Nintendo una de las gallinas de los huevos de oro de Esquare-Enix para promocionar su nueva consola?

Con este nuevo Kingdom Hearts parece que por fin nos estamos acercando a la llegada del título más esperado de la franquicia, que no es otro que Kingdom Hearts III, ya que Nomura ha confirmado que esta entrega contará con un final secreto acerca del futuro KH III, pero ¿Cuenta esta edición para Nintendo 3DS con algún aliciente que justifique la compra del juego a parte del final secreto conectado con Kingdom Hearts III? La respuesta es si.



En este capítulo de Kingdom Hearts controlaremos a Riku. Gracias a ello entenderemos parte de su metamorfosis

El creador de la saga, Nomura, ha informado de que este juego será completamente nuevo, con un arco argumental que resultará indispensable para entender la última entrega de la trilogía central, del mismo modo que lo fue Chain of Memories para KH II. El juego se situa argumentalmente despúes de Birth by Sleep y Coded y su argumento central trata de un exámen que tendrán que pasar Sora y Riku, ¿Para qué? En el video secreto de KH Coded o si habeis jugado a Birth by Sleep lo sabreis, también se ha dicho que a parte de esto el juego se nutrirá de más historias, pero, ¿Presenta novedades Dream Drop Distance respecto a los anteriores títulos de la saga? Desde luego.

Mayor presencia de Riku

Y es que el segundo integrante del trío de Islas del Destino y uno de los personajes más enigmáticos de la saga tendrá más peso que nunca. De hecho podremos controlarlo en distintas partes de la historia, historia que según se ha confirmado será diferente ya que Sora y Riku tendrán objetivos distintos además de enfrentarse a diferentes enemigos. También se ha comentado que uno de los temas principales del juego será la confianza, suponemos que estará relacionado con la relación de amistad que existe entre los dos protagonistas.

Nuevos mundos que visitar

De hecho en el trailer más im-

Uno de los nuevos mundos ya confirmados nos lleva hasta Notre-Dame. Así que la petición de incluir un episodio en hábitat de El Jorobado se cumple

portante mostrado hasta la fecha se puede ver a Sora saltando al vacío desde la catedral de Notre-Dame por lo que es de suponer que visitaremos el mundo de El Jorobado de Notre-Dame. En todo caso los mundos no han sido confirmados por lo

Nomura ha confirmado que el sistema de combate será similar al de Final Fantasy Versus XIII

que se desconoce que nuevos mundos visitaremos en esta nueva entrega, lo que sí se ha confirmado es que muchos de estos mundos copan las peticiones de los fans de la serie desde hace tiempo.

Novedades jugables

En el trailer también se puede observar una nueva barra llamada Drop, en clara referencia al título del juego, en el lugar donde en anteriores entregas estaba situada la barra de magia. Lo que no se ha anunciado es para que servirá aunque los rumores apuntan a que tendrá relación con los cambios de personaje entre Sora y Riku.

Esta edición también cuenta con novedades en el sistema de combate y nuevos movimientos. En cuanto al sistema de combate Tetsuya Nomura ha informado de que será parecido al Final Fantasy Versus XIII, título en el cúal se encuentra trabajando actualmente y una vez finalice se centrará en el desarrollo de Kingdom Hearts III del que ha declarado que su sistema de combate será una evolución del presente en FF Versus XIII y KH Dream Drop Distance.

Concluyendo

Kingdom Hearts: Dream

Y KH III sigue congelado

A pesar de que este título tiene como naturaleza ser el prólogo de la tercera entrega, lo cierto es que de momento su desarrollo sigue congelado. Nomura ya ha adelantado que es inviable asumir dos desarrollos simultáneos del calibre de Versus XIII y KH III, por lo que se ha decidido postergar este último hasta que el primero vea la luz.

En otras palabras, no veríamos nunca el tercer capítulo numerado de la serie ántes de finales del año que viene. De la misma manera, también confirmó que esta entrega supondría el final del arco argumental de Xehanort, pero que esto no implica necesariamente que sea el final de la historia de Sora. Cabe recordar que el año que viene se cumple el décimo aniversario de una saga a la que muy pocos auguraban el éxito que ha tenido. Hoy por hoy, uno de los valores más sólidos de la errática Square -Enix.

Sora será el otro protagonista principal. Seguiremos descubriendo cosas de su historia











La barra Drop es la principal novedad que destacaremos del trailer mostrado por el momento

Drop Distance promete ser una de las grandes referencias de Nintendo 3DS una vez se lance al mercado, si bien su fecha de lanzamiento se desconoce este tendrá lugar, salvo sorpresa mayúscula, durante 2012.

Promete ser en juego importante dentro de la serie ya que además de estar estrechamente relacionado con el futuro KH III cuenta con nuevas historias dentro de su argumento y con novedades como su sistema de combate que aunque es una evolución del visto en los KH de PS2 será parecido al de Kingdom Hearts III.

Aún queda tiempo para la llegada de este título a las tiendas españolas pero para hacer más amena la espera Tetsuya Nomura a anunciado que durante 2012, con motivo del décimo aniversario del lanzamiento del pirmer Kingdom Hearts, lanzará algún antiguo título remasterizado. Aunque sin duda, Dream Drop Distance es el título más importante ya que constituye la última etapa antes del esperado Kingdom Hearts III.

Valoración:

Drop Distance supone el estreno de la franquicia Kingdom Hearts en 3DS. Será el quinto sistema que vea un capítulo después de su paso por PS2, PSP, GB y NDS. Demasiados saltos que dificultan mucho el seguimiento argumental de la serie. Un serio hándicap si se confirma que esta entrega entronca directamente con Kingdom Hearts III.

Sea como fuera, 3DS esta ávida de títulos de calidad que nutran su árido catálogo. Y este puede ser una buena piedra de toque dentro de las apuestas por parte de manufacturas que no sean las de la propia Nintendo. De momento lo que hemos visto nos ilusiona. Pero a saber si de verdad las novedades que introduce son sustanciosas o simplemente anecdóticas.

TEXTO: PABLO VALLINA

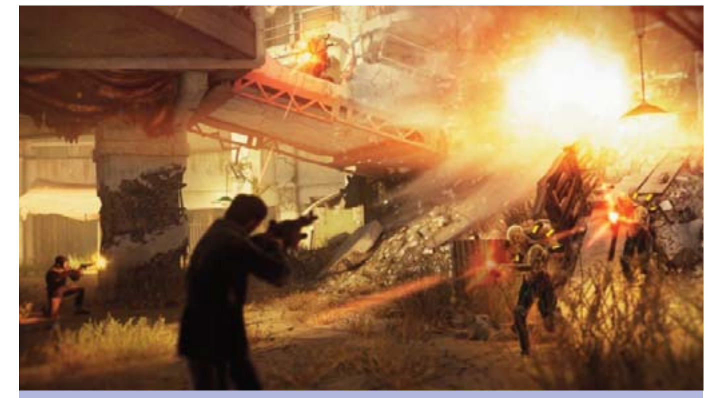
Resistance 3

Aguantando un tercer ataque

Después de dos apasionantes entregas, por fín hemos podido atisbar la tercera parte de esta popular saga, la cual se ha hecho esperar, pero ahora con la salida de la beta, hace que la espera se pueda llevar de mejor manera

Los chicos de Insomaniac nos tienen pendientes de esta entrega, la cual apunta maneras, sobre todo después de que hayamos podido probar la beta multijugador del mismo, y hay que decir que la cosa promete, y mucho. Teniendo en cuenta que en esta ocasión ha salido con un margen muy pequeño con respecto al lanzamiento final del juego, se puede apreciar que está bastante pulido y que difiere poco del que presumiblemente será el resultado final.

Lo que hemos podido apreciar es que esta entrega continúa



La inteligencia artificial de los enemigos ha dado un salto de calidad bastante alto, ahora sus tácticas son mas complejas que antes

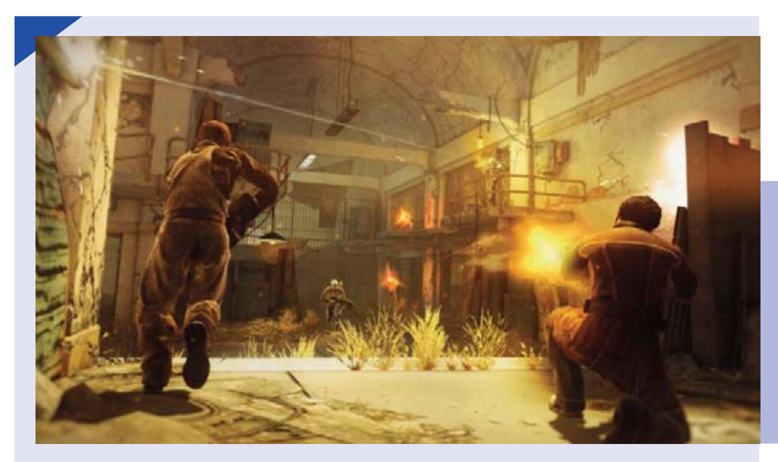
con la ambientación postapocalíptica a la que nos tienen acostumbrados.

Hay que decir que los chicos de insomaniac, están poniendo todo de su parte para que esta entrega sea una de las propuestas más ambiciosas, dejado presente lo mejor de la saga e intentando mejorar todo lo negativo para poder dar un salto de calidad aún mayor de lo ya visto.

A falta de unas semanas de lanzamiento, podemos afirmar que esta entrega se presenta como una de las oscuras de la saga, con nuevo personaje y una historia más desoladora que sus predecesores.

Centrándonos un poco en la beta, hay que decir que la experiencia con los servidores no ha sido del todo satisfactoria, pero sabiendo que esto sirve para ajustarlos, cosa que esperamos que se lleve a buen término en la versión final. A parte de esto hay que decir que la experiencia general ha sido bastante prometedora.

De la parte jugable de la beta hay que comentar que solo nos deja participar en dos modos de juego, que ya son un clásico en este género. El primero es un clásico enfrentamiento por equipos, mientras que el segundo es el típico "zonas" donde los equipos deben controlar distintos puntos



El modo multijugador pasa a ser de 32 a 18, aun así la acción adquiere un nivel mucho más dinámico que antes

del escenario. En este caso, en lugar de haber libertad para hacerse con cualquier lugar, hay que seguir un cierto orden, habiendo cinco secciones del escenario en disputa y cada equipo parte con dos de ellas ya controladas. Si conseguimos conquistar el punto central, el siguiente paso es ir a por el más cercano del enemigo y finalmente llegaremos hasta la última zona. Obviamente el enemigo puede contrarrestar y recuperar sus zonas para luego tratar de hacerse con las nuestras, con lo que para que este toma y daca no sea eterno, la partida se puede acabar también cuando se terminan las reapariciones, habiendo 100 de partida para cada bando.

Algo que sí ha modificado claramente el desarrollo de las partidas en comparación con anteriores Resistance es la reducción del número de jugadores de 32 a 16, ocho en cada equipo por tanto. Paradójicamente, la acción resulta más intensa y permite focalizar mejor los objetivos exigiendo una mayor coordinación entre los componentes del equipo.

Lo que nos ha llamado la atención en esta ocasión es que hubiese bastante más libertad que en anteriores entregas, ya que podremos aniquilar a los enemigos desde el centro o desde los interiores, subiendo y bajando pisos según la estrategia que creamos más adecuada.

En cuanto al apartado técnico hay que decir que el salto con res-



pecto a Resistance 2 es más que evidente en determinados aspectos. Para empezar, los escenarios parecen más grandes, detallados y con una distancia de dibujado mayor a lo que pudimos presenciar en su antecesor. Así como el diseño de los personajes, que cuentan con mayor carga poligonal y muy buenas animaciones. Todo ello gracias al trabajo realizado en mejorar el motor gráfico, el Insomniac Engine 3. En este sentido llama la atención especialmente la iluminación del programa, uno de los mayores puntos a favor del aspecto estético de un lanzamiento que deberá competir con los grandes lanzamientos que el género de la acción en primera persona nos dejará este tramo final de año.

Sin embargo, lo que más nos ha gustado es la estupenda ambientación que se genera en todo momento, adquiriendo un toque más espectacular y cinematográfico que lo que vimos en anteriores entregas de Resistance.

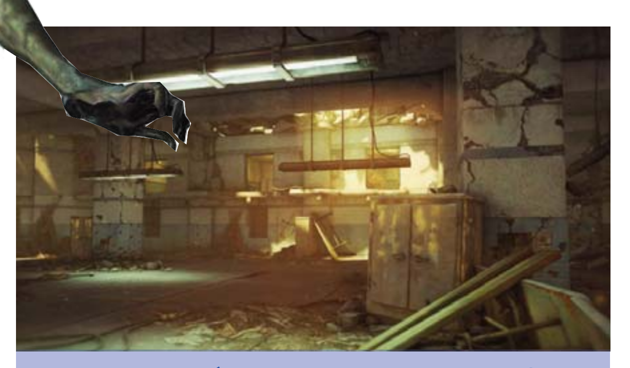
Siguiendo con los aspectos generales del juego hay que destacar la gran cantidad de armas que podemos disponer durante el mismo, algo que dará una profundidad mayor tanto en el modo campaña como en el multijugador.

La espera se ha hecho larga pero después de la beta, nos ha quitado un poco de "mono", aún con esto, desde la redacción estamos deseando que nos llegue la copia final para poder confirmar las buenas sensaciones dejadas con este avance. Una vez más podemos apreciar que el trabajo realizado en los títulos exclusivos de Sony, la calidad es una de las premisas que se han ido cumpliendo a lo largo de los años.

Habrá que esperar a principios de septiembre para ver que nos depara este título y puede llegar a hacerse un hueco .



El modelado de los personajes está mucho más detallado así como las fisicas de los mismos a la hora de recicbir inpactos



La ambientación sigue siendo el punto fuerte de esta saga, los escenarios y las luces rayan a un nivel sobresaliente

Valoración:

Parece que la superación entrega tras entrega esta a la orden del día en los estudios First party de sony. De momento esta entrega promete ser la mejor de las tres, algo muy serio, pero tendermos que ser cautos y esperar a la salida del juego para confirmar las buenas sensaciones que está dejando este título.

TEXTO: JORGE SERRANO





Need for Speed: The Run

Corre por tu vida

Hace un par de meses, durante el E3, Electronic Arts presentaba Need For Speed The Run. Desde la Gamescom llegan nuevos e interesantes detalles del nuevo título de la franquicia

Electronic Arts le tiene mucho mimo a su franquicia de juegos de conducción. Aprovechando el tirón de la marca Need for Speed, la compañía nos presenta año a año una nueva propuesta intercalando estudios de desarrollo como si de juegos independientes se tratara. Buscando siempre lanzar un título de calidad, Need For Speed deja satisfechos tanto a jugadores casuales como a amantes de los juegos de velocidad.

La propuesta de estas navidades la pudimos conocer hace unos meses durante el pasado E3. Ahora que conocemos más



Ciudades, carreteras rurales, paisajes nocturnos, nieve o arena son sólo algunos ejemplos del abanico de carreras que nos propone The Run

detalles sobre el título, podemos empezar a dibujar The Run. Conceptualmente, como su nombre indica, el juego nos sumergirá en una carrera que nos llevará de San Francisco a Nueva York con un premio de 25 millones de dólares para el ganador. Si has estado siguiendo el juego ya sabrás que The Run no se limitará a una consecución de carreras entre tramos, sino que también toma peso el más allá del vehículo. Entre carrera y carrera se nos mostrarán frenéticas persecuciones a pié, algunas de ellas interactivas, que enlazarán la aventura entre ambas ciudades. Inicialmente parecía que las escenas a pie iban a tener un papel importante en el juego, pero parece ser que quedarán como algo complementario.

Otro interesante detalle que conocemos son algunas ubicaciones de la competición. La carrera se disputará sobre asfalto, arena y nieve al menos. Siempre manteniendo un nivel de frenetismo muy alto. Un claro ejemplo es la avalancha que se nos viene encima y que tendremos que sortear en una de las carreras de nieve, donde no tendremos un respiro. A nivel jugable, volverá a hacer acto de presencia el Nitro. Como ya es costumbre, recibiremos esta pequeña ayuda realizando maniobras a cual más temeraria. También como ayuda podremos retroceder en el tiempo tras accidentarnos, aunque en un número limitado de ocasiones

El juego está siendo desarrollado por EA Black Box, estudio que estuvo detrás de los dos Need for Speed Underground. Este nuevo título luce realmente bien, gracias en parte al nuevo motor gráfico Frostbyte 2 utilizado también en el impresionante Battlefield 3. Además de un buen apartado técnico, no podían faltar tampoco las múltiples licencias de marcas reales.

La carrera hasta Nueva York empieza el 17 de noviembre.



Técnicamente, The Run luce de maravilla gracias a Frostbyte 2, motor del que hace gala también Battlefield 3





Valoración:

Frenéticas carreras marca de la casa, meteorología cambiante y eventos en carrera, trama argumental y secuencias interactivas. Acompañado siempre de un presumible apartado técnico. Parece que todo apunta a que, como pasó con Hot Pursuit, la franquicia Need For Speed destaque notablemente dentro del catálogo de lanzamientos navideños.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO





XBOX 360

WH40k: Space Marine

Marchando una de marines espaciales

El universo de Warhammer 40.000 es tan rico y se presta tan bien a un videojuego de acción, que resulta difícil de explicar como THQ -propietaria de los derechos- no haya lanzado este Space Marine anteriormente

Es indudable la inspiración que el universo Warhammer 40.000 supuso para la saga Gears of War, tanto su estética como su ambientación muestran claras referencias a las figuras de Games Workshop, que por otro lado, hasta ahora solo habían aparecido en el mundo del videojuego en los títulos de estrategia de la saga Dawn of War. THQ y Relic han decidido cerrar el círculo y desarrollar un juego de acción en tercera persona para PC. Xbox360 y PS3, que llevará el nombre de Warhammer 40,000: Space Marine.

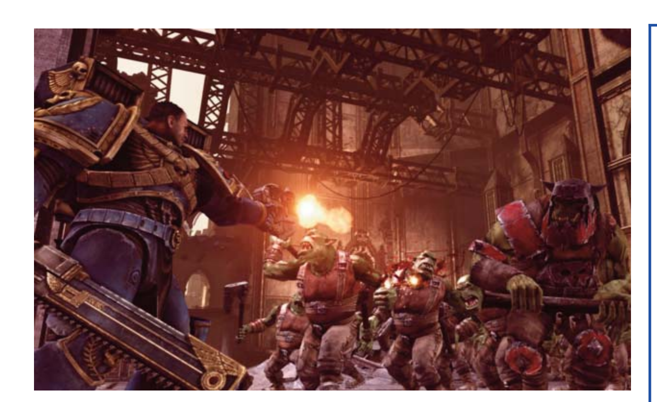
THQ y Relic tienen la suficiente experiencia en este sector como para saber que plantear una lucha de tu a tu al Gears of War 3 de Epic es una batalla perdida. Por ello buscan ofrecer al jugador algo diferente y han encontrado su otra referencia en otra gran saga con las mismas siglas: God of War. Sí, lectores de Games Tribune, Space Marine se nos presenta como el juego definitivo, mezclará el shooter y la acción de Marcus Fenix y compañía con el combate cuerpo a cuerpo al más puro estilo de Kratos. Visto así el juego promete y si además le añadimos violencia y sangre a raudales, la ambientación de Warhammer 40.000, un buen montón de armas que van desde la motosierra de nuestro arma ¿no hemos visto esto ya en algún juego? al martillo de guerra que da nombre al universo, una gran variedad de enemigos y situaciones la ecuación parece perfecta.

Pues esto no es todo, THQ y Relic parecen dispuestos a que Space Marine se convierta en su nueva franquicia estrella y han creado una historia totalmente nueva para el juego, que toma localizaciones, personajes y even-

tos de la basta literatura creada en torno a Warhammer 40.000, y que se entrecruza en algunos momentos con los títulos de estrategia de Dawn of War, algo que los aficionados a estos sin duda agradecerán. El protagonista de la historia será el capitán Titus (apuntad este nombre, que va para estrella), un marine espacial que debe hacer frente a una invasión alienígena, como suele ocurrir en el género, lo que inicialmente se presenta como una batalla más contra las horribles criaturas se complica según se va desarrollando el juego hasta convertir la misión de Titus en crítica para salvar la vida humana.

Tampoco se han escatimado medios y recursos en los aspectos técnicos del juego. El "barroquismo" de las figuras de la serie se ha trasladado a los personajes del videojuego, que al mismo tiempo ofrecerán una velocidad de movimientos y unas animaciones dignas del mejor título de acción. En lo que se ha podido ver hasta ahora se puede apreciar también una gran variedad de escenarios y un trabajo artístico con un nivel de detalle en estos que roza lo enfermizo. Destacan en este aspecto los efectos de niebla y luz, con una calidad muy por encima de lo que estamos acostumbrados.

En un título de este tipo el multijugador es tan importante como la campaña principal, la desarrolladora lo sabe y asegura que ha empleado tantas horas en el desarrollo y testeo de los modos para varios jugadores como para el de un único jugador. En Dawn of War lograron una variedad de modos muy reseñable y un equilibrio casi perfecto. Si consiguen hacer algo parecido con Warhammer 40.000 Space Marine podemos estar ante uno de esos títulos que se sigan jugando años después de su lanzamiento, y sin duda uno de los candidatos a "sleeper del año".





Valoración:

El mercado de los juegos de acción es muy competitivo y complicado. THQ y Relic, tras los últimos batacazos de la primera, parecen haberse puesto las pilas y ofrecen un juego compacto y equilibrado, divertido y épico. El mundo de Warhammer 40.000 es ya de por sí una garantía y el buen trabajo de Relic en los Dawn of War y su conocimiento del universo parecen asegurar que Space Marine cumplirá con lo que los fans de la saga y los aficionados a los juegos de acción espacial esperan de este título. Desde mi punto de vista es un firme candidato a "sleeper del año". Ya veremos si cumple todo lo que promete, que no es poco.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral



desarrolla: monolith soft · **distribuidor:** nintendo · **género:** j-rpg · **texto:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +12

Xenoblade Chronicles

Al fin un buen J-RPG

Los amantes del rol japonés están de enhorabuena. En pleno declieve del género y con un mercado japonés que va y viene, hemos de dar gracias a Nintendo por traernos tan excelente juego a nuestras tierras



Cuanto más tiempo pasa, más nos damos cuenta lo larga que es la sombra del estudio que fue número 1 dentro del género del rol japonés o J-RPG. Hablamos por supuesto de Square. Dejamos atrás una época dorada donde se lanzaron innumerables joyas que, al compararlas con los JRPG actuales, hacen que dudemos de si se trata de la misma compañía. Pero durante este desquicio algunos de los grandes talentos han ido abandonando la compañía para aventurarse con un nuevo estudio de desarrollo. Algunos ejemplos son Mistwalker o Monolith Soft, estudio que nos trae hoy una nueva obra digna de mención.

Xenoblade Chronicles ha sido dirigido por Tetsuya Takahashi, genio con un inmenso currículum detrás que va desde Chrono Trigger o Final Fantasy IV, V, VI y VII dentro del área del grafismo o Director de Xenosaga I y II. Y como esperábamos los aficionados, de manos de tal maestro ha salido un juego que nos devuelve a la ya mencionada época dorada del J-RPG.

El concepto de Xenoblade Chronicles alrededor el mundo está bastante bien pensado. Hace mucho mucho tiempo el planeta era todo océano. Y en este mundo surgieron dos titanes: Bio-

Uno de los grandes fuertes del título es su apartado sonoro. Las composiciones, pese a no ser orquestadas, son de una calidad incuestionable. Además, como regalo para los más puristas se ha conservado la pista de idioma original en japones seleccionable

nis y Mekonis. Ambos estuvieron luchando eternamente hasta que quedó tan solo su cuerpo inerte. Con el paso del tiempo, en el exterior del cuerpo de los titanes surgió vida y ahí es donde se desenvuelve el juego. Gracias a esto nos encontramos con un mundo con gran cantidad de ubicaciones descubiertas pero a su vez limitadas por el mismo cuerpo del titán, dando sensación de libertad y de movernos por un mundo abierto.

En la actualidad, la guerra entre ambos titanes ha sido trasladada a sus habitantes. El juego da sus inicios el cuerpo de Bionis, lugar donde viven los humas (vease raza humanoide). Estos están siendo atacados por los Mekos, una especie de criaturas robot. Los humas consiguen ganar la guerra gracias a Monado, una espada capaz de atravesar el metal de los Mekos con facilidad y que sólo ha podido ser empuñada por Duban, ahora héroe de guerra.

El hilo argumental nos mete en la piel de Shulk, un joven huma dedicado a la investigación de la espada Monado. Como no podía ser



Sobre estas dos criaturas inertes, Bionis y Mekonis, es donde se desarrolla la aventura y donde viven los protagonistas de ésta





menos, las cosas se torcerán y nos veremos envueltos en una gran aventura. La trama está bastante bien narrada con continuas escenas que hacen que no perdamos el ritmo. La historia por su parte está cargada de epicismo, aunque decae ligeramente con el paso de las horas. Los personaje, aunque no salen de los clichés marcados en el género, tienen personalidad y bastante carisma.

En cuanto al sistema de combate, en Monolith Soft han sabido encontrar un compendio entre dinamismo y estrategia. Los enemigos los encontraremos en el mismo escenario, y seremos nosotros los que elijamos si queremos entablar batalla o no en la mayoría de casos. Nos quitamos de encima, por tanto, los combates aleatorios tan amados como odiados. Manejaremos tan sólo uno de los personajes (en un equipo de 3), quien podremos mover libremente. La interacción entre personajes es esencial y se





basa en dos partes: por un lado, dependiendo el tipo de ataque que elijamos, nuestros compañeros sabrán actuar consecuentemente. Por ejemplo, para derribar un enemigo y neutralizarlo temporalmente, este debe pasar por un estado previo llamado lentitud. Si elegimos una acción que provoca lentitud, nuestro compañero intentará un derribo. Por otro lado, podremos interactuar de forma directa con nuestros compañeros. En si uno de los personajes realiza un golpe crítico o falla un golpe, lo podremos animar pulsando el botón B en el momento adecuado. Pese a que acaba cansando especialmente en las largas batallas contra enemigos finales, hemos de admitir que han encontrado un buen equilibrio en el sistema de combate.

Gráficamente nos encontramos con un título que exprime al máximo las capacidades de Wii, y es algo que podemos ver en los escenarios abiertos llenos de vegetación. Otro punto destacable son los personajes de nuestro equipo. Cada pieza de su indumentaria que cambiemos se verá reflejada totalmente en su aspecto.

Resumiendo, Xenoblade Chronicles es todo lo que podíamos esperar. La historia principal, de unas 50 horas de duración, es bastante correcta. Nos lleva siempre de la mano pero el juego transmite sensación de libertad. Sidequest encontraremos a punta pala, pudiendo llevarnos hasta las 100 horas de juego. Por último, no tiene precio el poder elegir cuando luchamos sin tener que sufrir combates aleatorios.

Conclusiones:

Xenoblade Chronicles es un excelente J-RPG, posiblemente el mejor de los últimos años. Si te gusta mínimamente el género, no puedes perdértelo.

Alternativas:

Sin ir demasiado atrás en el tiempo es complicado recomendar un buen J-RPG. Lost Odissey y Star Ocean son los mejores candidatos.

Positivo:

- El sistema de combate
- Los escenarios abiertos y la sensación de libertad
- La banda sonora es excelente
- El ritmo de sucesos

Negativo:

- Las limitaciones técnicas que supone Wii

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	80
duración	90
total	**90**

Una segunda opinión:

Xenoblade Chronicles es una grata sorpresa que ha cumplido con las expectativas. Se trata de un juego que se disfruta como pocos y con el que nos pasarán las horas volando. Recomendado especialmente si te gustan los RPG japoneses.

Gonzalo Mauleón de Izco

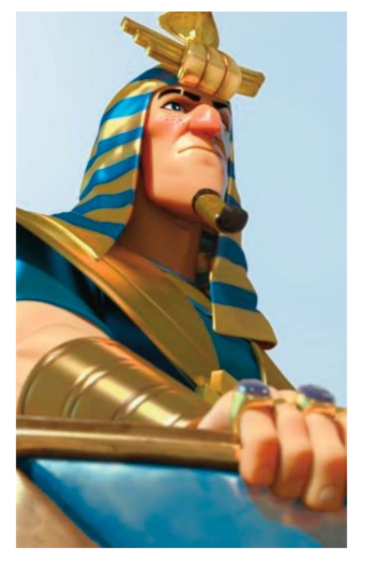


desarrolla: gas powered · **distribuidor:** microsoft · **género:** rts · **texto/voces:** castellano · **pvp:** free 2 play · **edad:** +12

Age of Empires Online

La magia de siempre, pero a*cartoon*ada

La franquicia AoE ha sido tradicionalmente una de las más respetadas dentro de los RTS. Han pasado 6 años desde el tercer capítulo. Y sin un cuarto en el horizonte, han decidido explorar nuevos caminos



El cada vez más prolífico mundo de los free2play cuenta desde el pasado mes de agosto con un invitado ilustre. No solo por nombre, que lo tiene, sino por todo lo que es capaz de ofrecer incluso en sus versiones gratuitas. Y es que siguiendo las normas básicas de este tipo de comercialización, quien quiera mejoras puede obtenerlas. Eso sí, no son precisamente baratas.

Aunque se puede obtener un versión "física" del juego en las tiendas, esta no es más que un código de descarga para la versión premium de la civilización griega. Pero todo aquel que quiera jugar al título no la necesita. Tan solo debe bajarse el juego a través del marketplace de Windows. Instalar y jugar. Y el contenido gratuito es lo suficientemente basto como para valorar si merece la pena acometer los desembolsos necesarios para las versiones superiores.

De momento, y a día de hoy, son dos las civilizaciones disponibles. Cada una con sus pros y sus

Age of Empires Online estrena nuevo lavado de cara, pero en esencia sigue siendo lo mismo de siempre

contras. Griegos y egipcios han abierto la veda, ya que de momento las otras dos civilizaciones confirmadas, persas y celtas no cuentan ni siquiera con fecha estimada de llegada.

Si nos centramos en el modo de un jugador, muy pronto veremos que aunque todo sigue siendo extrañamente similar a todo lo que hemos visto en la serie, esta presenta los suficientes cambios, necesarios por otra parte, para abrirlo a un público más ámplio, y sobre todo, simplificarlo para poder exprimirlo desde las primeras horas de juego.

El primer cambio que notaremos es que todo ahora se gestiona a través de nuestra capital. Será en ella donde tomaremos las decisiones vitales para poder desarrollar nuestra civilización. Para ello necesitaremos materia prima, dinero, y sobre todo, puntos de evolución. La forma de conseguirlos será en un principio a través de las misiones que nos serán encomendadas. Y más tarde gracias al comercio con los pueblos vecinos.

Estas misiones nos serán encargadas por diversas personalidades del pueblo. A modo de sandbox se irán desbloqueando. Una vez elegida la que queremos acometer, seremos trasladados al escenario donde transcurrirá. Aunque estas primeras misiones se desarrollan de una manera muy simple, a las dos o tres primeras horas de juego ya comenzará a mostrarse el componente estratégico del juego. Y algunas va a haber que trabajárselas para poder lograr el objetivo marcado.

Pero como ya hemos dicho, el juego se mantiene fiel a muchas de sus señas de identidad. Y en estas misiones es donde más claramente se ve. El grueso de ellas se mueve

Gratis ¿Por qué no?

En las plataformas móviles es un verdadero boom. En el PC poco a poco va abriéndose camino. ¿Por qué no dar el salto a las consolas? No han sido pocas las veces -y más en los últimos meses- donde hemos asistido a cancelaciones de productos y muchas de ellas por las excasas perspectivas de ventas del producto en cuestión. Si esta cancelación se produce en porcentajes muy altos de los desarrollos, ¿Por qué no aprovechamos a distribuirlos digitalmente de manera gratuita y cobrar por los extras? Si el dinero ya está perdido, que sean los propios usuarios quienes juzguen si es digno de merecer su desembolso. Puede que sea una tontería emitida desde la más absoluta ignorancia. O algo tan obvio, que por eso mismo, ni se ha planteado. Por cierto, nosotros lo hacemos gratis. Y disfrutamos.







en la ya archiconocida terna de combate, recolección y descubrimiento, a las que muy de vez en cuando se le intercalan unas ya más novedosas misiones de escolta, rescate y defensa. Misiones que dicho sea de paso, pueden jugarse todas ellas en modo cooperativo. En las más avanzadas vais a agradecer que alguien os pueda echar una mano.

Pero donde sigue mostrándose firme al paso del tiempo es en su particular apuesta por la simplicidad en las acciones. Age of Empires es la clara muestra de que no hace falta complicarse la vida para ofrecer un RTS profundo y satisfactorio. En apenas dos - tres a lo sumo - y gracias a los diferentes submenús gráficos, es posible encomendar todas las acciones que el juego ofrece. Todo esto como ya hemos indicado, es completamente gratuito. En este modo podemos alcanzar y sobrepasar la treintena





de horas sin necesidad de invertir un euro. Eso sí, evolucionar -y en consecuencia, pagar- tiene como es obvio ventajas. Gracias a estas civilizaciones superiores podemos manejar unidades más eficientes, así como construir edificios que de otra manera sería imposible. Y como es lógico, misiones exclusivas.

Si bien en el modo monojugador estas mejoras son opcionales, casi se convierten en obligatorias cuando entramos en el modo competitivo. La diferencia entre alguien con una civilización premium entre uno que no lo es reduce el combate a una mera cuestión de tiempo. Más pronto que tarde, el que no ha pagado, va a acabar sucumbiendo. Un desequilibrio que aunque esté justificado, se muestra demasiado insalvable.

Y entre todas las novedades que nos encontramos, destaca por encima de todas su nueva apuesta estética. Mucho más desenfadada y que no ha sido del agrado de todos los seguidores de la serie. Aunque sus críticas son entendibles, no por ello este nuevo camino debe ser maltratado. Es mucho más limpio y claro. Y aunque no exige ni mucho menos un equipo de ultimísima generación, se muestra muy sólido aún en requisitos mínimos. Con una tasa de frames muy estable, aun con varios enemigos en pantalla.

Es tal vez en el apartado sonoro donde el juego muestra sus sombras. Lo podemos jugar con doblaje en castellano, pero las voces se muestran muy apagadas y los efectos de sonido no son nada del otro mundo. Podía haber dado más juego.

Conclusiones:

Poder jugar a un RTS de calidad gratis, es la mejor noticia. No es necesario gastar un euro para poder disfrutar de más de 30 horas de juego. Eso sí, si no piensas pagar, no entres en multijugador competitivo. O llorarás.

Alternativas:

En free2play no hay nada mejor en RTS. Si buscas algo de pago, StarCraft II sigue siendo el rey del género. Men of War, de FX, es otra opción bastante intenteresante y que sale muy bien de precio.

Positivo:

- *Muchas horas de juego gratis*
- *Podemos hacer misiones en coop*

Negativo:

- *Imposible competir contra un premium*
- *El precio de los upgrades*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	60
jugabilidad	70
duración	90
total	70

Una segunda opinión:

Es una de las series que ha creado escuela. Este lavado de cara puede que no guste a todo el mundo. Pero lo que no se puede negar es que a día de hoy, sea el género que sea, pocos juegos pueden competir en ofrecer tanto por tan poco. Eso sí, puede resultar un poco simple a todos aquellos acostumbrados a los RTS actuales.

Jose Luis Parreño



desarrolla: haemimont · **distribuidor:** fx interactive · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,95 € · **edad:** +16

El Primer Templario

En busca del Santo Grial

FX Interactive nos trae un título de acción cooperativa de Haemimont Games y Calypso, no es el mejor juego en su género pero por precio y edición se convierte en una muy buena opción en este verano de escasas novedades



Es imposible que todos los lanzamientos que lleguen a las tiendas sean títulos de gran presupuesto, en este mercado como en el resto que componen el mundo del ocio (cine, televisión, literatura, ...) hay hueco para producciones de serie B, juegos que no tienen detrás la inversión necesaria para competir de tú a tú con las grandes producciones de los estudios de desarrollo punteros. Estos títulos se pueden permitir temáticas minoritarias, novedades jugables o apuestas arriesgadas que dificilmente veremos en un título “triple A”. Otra forma de lograr unas ventas suficientes para sufragar los costos de producción es venderlo a un precio inferior al de los juegos de mayor renombre y presupuesto. Ahí es donde entra FX distribuyendo juegos de calidad con una presentación excelente y un precio muy ajustado.

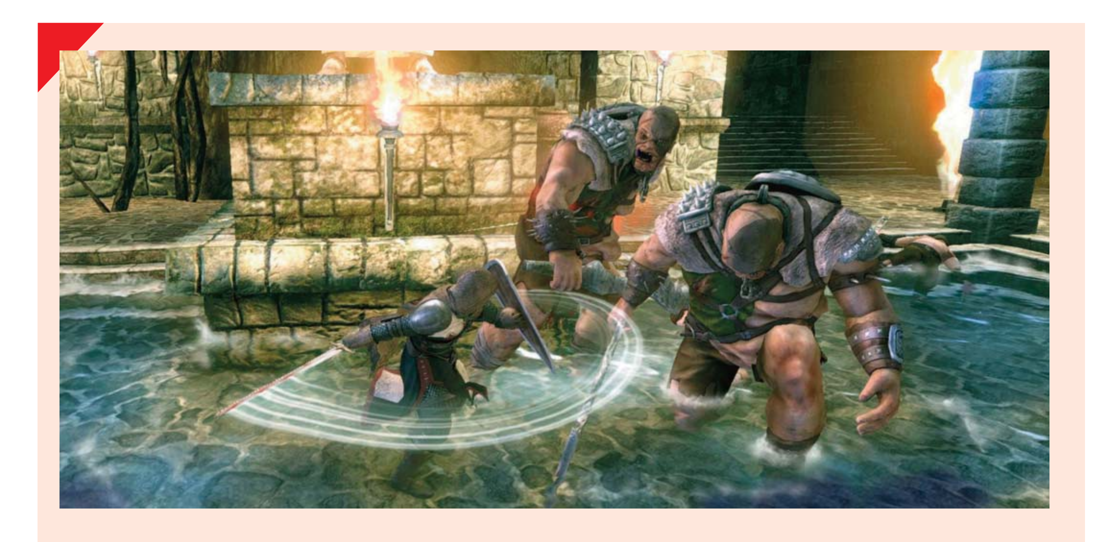
Puedes encontrar el juego también para Xbox360, pero en ese caso FX no se ha encargado de su edición y distribución: 49,95 € en inglés



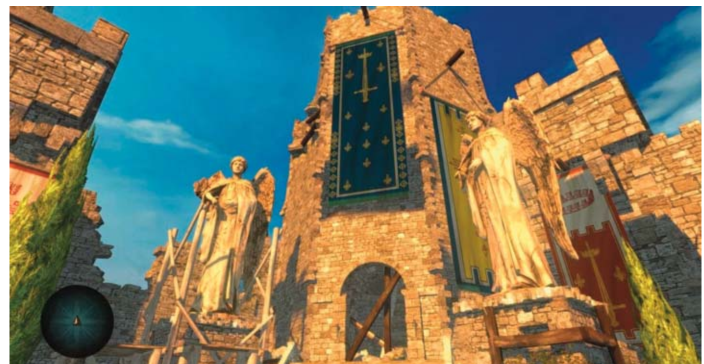
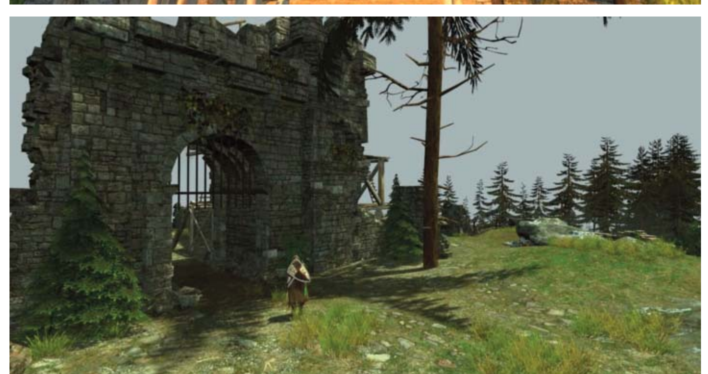


El Primer Templario es un juego de acción en el que destacan la historia y la perfecta ambientación por encima del resto de aspectos. 1291 en Chipre, los templarios Celian de Aristide y Roland St. Omer son llamados a la presencia del Gran Maestre del Temple y se les encomienda una extraordinaria misión, la búsqueda de una de las reliquias más importantes del cristianismo, el Santo Grial. A lo largo de la aventura se les unirá Marie de Ibelin, hija de un templario asesinado en una trama que se entrelaza con la búsqueda del Grial de un modo muy acertado y que conforma una historia muy interesante, previsible pero muy interesante que se desarrolla a lo largo de un buen número de localizaciones reales. Si has leído acerca de la orden del Temple, encontrarás a lo largo de las algo más de 10 horas que puede llevar finalizar el juego, referencias reales a personajes, eventos e historias de los templarios, lo cual ayuda a enmarcar la historia en un ámbito real y hacerla más creíble. En todo momento habrá dos personajes en pantalla, nosotros manejaremos a uno y otro jugador al segundo, en el caso de que no tengamos un amigo a mano u online, el PC se encargará de manejar a ese segundo personaje de una manera bastante eficiente. Las diferencias jugables entre los personajes (sobre todo de Marie) dan bastante juego en este aspecto.

La jugabilidad de El Primer Templario se basa en tres conceptos básicos, batallas contra enemigos, resolución de puzles y evitar las trampas dispuestas a lo largo de los escenarios. La mayor parte del tiempo la pasaremos eliminando enemigos que nos impi-



La jugabilidad de El Primer Templario se basa en tres conceptos básicos, batallas contra enemigos, resolución de puzles y evitar las trampas dispuestas a lo largo de los escenarios


den avanzar, el sistema de lucha que Haemimont Games ha diseñado es bastante completo con habilidades y golpes especiales que iremos desbloqueando según avancemos en el juego. el problema es que no está bien equilibrado y con los movimientos iniciales podemos hacer frente a la mayor parte de los enemigos que nos encontraremos, lo cual no invita a probar los nuevos combos y así dominar el sistema completo. Por ello puede hacerse repetitivo e incluso algo aburrido. La resolución de puzles es muy básica y se puede considerar prácticamente un relleno y evitar las trampas se convierte en algunos casos en un “prueba y error”, no las veremos hasta que hayamos caído en ellas y ya sabemos donde está para la próxima vez que pasemos por allí. Más allá de estas mecánicas solo encontraremos alguna misión secundaria y la búsqueda de cofres.

La IA de los enemigos es simplemente correcta, muy previsible y “scripteada” pero mejor que la de algunos títulos de mucho mayor presupuesto. Destaca en este aspecto, como decíamos antes, la IA de nuestro compañero en el caso de que lo maneje el PC, resulta bastante competente e independiente y no resulta para nada un lastre en la aventura, lo cual ya es mucho.

El diseño de los escenarios es variado e interesante pero peca de excesivamente pasillero, incluso en aquellos en los que aparenta ser más abierto siempre hay una planta impenetrable o una piedra baja pero imposible de saltar que nos evita acceder a las zonas que no se han previsto. Gráficamente son insuficientes, la falta de polígonos y sobre todo unas texturas planas y repetidas



hasta la saciedad dejan en nada un diseño artístico reseñable por variado e incluso en algunas zonas y localizaciones bastante original.

Está bastante más logrado el aspecto gráfico de los personajes, sobre todo de los protagonistas, un buen modelado, texturas de un mayor nivel y unas animaciones más que correctas sobresalen (en exceso) sobre los escenarios y en menor medida sobre los enemigos, que aunque no alcanzan el nivel de los protagonistas tienen un nivel más que aceptable. Aún así, se aprecia el nivel de producción en la falta de algunas animaciones que aunque no afectan al desarrollo del juego, en un título de mayor presupuesto se hubiesen incluido sin duda. Pasa algo parecido con las escenas cinemáticas que son simplemente correctas, nada que ver con las que estamos acostumbrados hoy en día en producciones de mayor nivel.

En el aspecto sonoro destaca una vez más el excelente trabajo realizado por FX Interactive en el doblaje del título. Y no es sencillo ya que no solo nos encontraremos las conversaciones que guían la historia principal, sino que hay un gran número de personajes que nos comentarán historias de la Orden en perfecto castellano. La banda sonora guía perfectamente el juego a lo largo de las diferentes localizaciones que visitaremos, tranquila y épica cuando se requiere y más cañera en los momentos de mayor acción. Notable al igual que los efectos sonoros del juego, en los que destacan los de las batallas contra los enemigos, variados y muy, muy reales.



Conclusiones:

El Primer Templario es un buen juego, no llega al notable pero te permitirá pasar unos buenos ratos. Si te gusta la temática templaria no lo puedes dejar pasar.

Alternativas:

Con una ambientación totalmente diferente, el juego de este tipo que más me ha gustado en los últimos meses es Alice Madness Returns. Si lo que buscas es la ambientación medieval tendrás que tirar de RPG o la saga Assassin´s Creed.

Positivo:

- Una muy buena historia y ambientación
- Divertido en cooperativo
- Excelente relación calidad / precio

Negativo:

- Nivel gráfico mediocre

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	57
sonido	77
jugabilidad	66
duración	72
total	**64**

Una segunda opinión:

Tenía muchas esperanzas puestas en él. Y en cierta medida me siento defraudado. No es mal juego. Pero tampoco es lo que me esperaba. Tenía la ilusión de que la versión para PC estuviera más lograda. Pero está claro que de donde no hay, no se puede sacar.

Miguel Arán



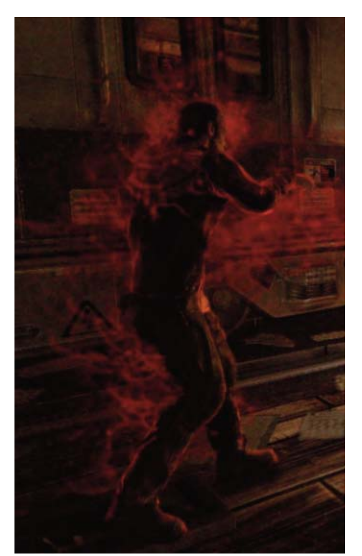
XBOX 360

desarrolla: day 1 studio · **distribuidor:** warner bros · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 50,90 € · **edad:** +18

F.3.A.R

Point Man llega acompañado

Después de dos entrgas, siendo la primera la que tuvo mayor éxito, nos encotramos ahora con la tercera entrega de este shooter de terror, que no llega a ser una refencia en el género pero que sigue manteniendose con vida



La primera entrega de este shooter en 2005, supuso la puesta en escena de uno de los mejores juegos del genero por aquella época, si bien no era demasiado innovador, sí consiguió ganarse una buena cantidad de adeptos, gracias al trabajo realizado por el estudio Monolith Games. Queriendo reeditar el éxito acontecido de este, se lanzó la segunda parte, la cual pasó con más pena que gloria, debido a la pérdida de frescura del mismo.

Pues bien ahora se intenta reenganchar el éxito ya comentado con esta nueva entrega, en esta ocasión desarrollada por Day 1 Studios desarrolladores de juegos como Fracture.

Nos pondremos en la piel de Point Man, el chico bueno que conocimos en F.E.A.R, pero no estaremos solos, ya que contaremos con la ayuda de Paxton Fettel, el

La nueva entrega de esta serie deja de lado a los chicos de Monolith, después de una floja segunda parte y deja paso a Day 1, que tampoco logra mejorarlo





malo de la primera parte, hermano de Point y convertido en fantasma tras su muerte.

La historia vuelve a llegar de la mano de John Carpenter, que en esta ocasión ha contado con la inestimable ayuda del guionista Steve Niles, autor por ejemplo de 30 Días de Oscuridad, y es menester advertir que se antoja bastante necesario haber jugado a las dos primeras entregas para poder comprender por dónde van los tiros en esta tercera.

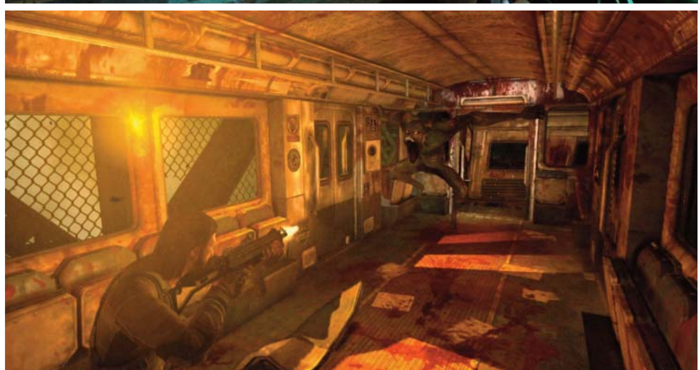
Lamentablemente todas estas buenas intenciones y grandes nombres asociados al videojuego quedan sólo sobre el papel, y es que la historia del juego no acaba de funcionar. La premisa de colaboración entre Point Man y Fettel suena absurda, pero acaba resultando el punto más interesante de lo que se nos cuenta, aunque la consistencia del argumento de estos intervalos en los que vuelve a dividirse el Modo Historia es más bien escasa. Tal es el punto de discordia en este apartado que muchas veces no sabes muy bien por dónde va la historia, ya que en muchas ocasiones solo se trata de avanzar abatiendo enemigos sin saber cual es tu meta en el ámbito argumental.

En el tema de la jugabilidad pasa exactamente lo mismo que con la historia. Puesto que todavía tenemos en mente el trabajo realizado en el primer juego. Algo de la que esta parte dista bastante aún habiendo recibido una serie de de novedades. En estas cabe destacar el control de Fettel, eso sí, si juegas solo, únicamente podrás controlarlo una vez completado el nivel con Point Man. Las sensaciones de juego con el “fantasma” resultan más satisfactorias que con Point Man.



Aunque parecía descabellada la idea de juntar a Point Man y a Paxton Fettel, en esta ocasion se ha podido producir esta unión, siendo esto lo más llamativo y sin duda la mejor parte de esta tercera entrega









Y eso que con Fettel resulta mucho más fácil llevar a cabo con éxito la resolución de los niveles.

La mecánica de juego es lo que cabe esperar de un FPS, aunque aportando algún que otro elemento a mayores como la cámara lenta de Point Man (una característica nada novedosa a día de hoy), o el control de los enemigos de Fettel, fruto del origen sobrenatural del personaje.

Como siempre ocurre en los juegos de este género, los principales elementos a destacar son la IA de los enemigos, la cantidad y variedad de armas, el diseño de los niveles, la duración del modo Campaña, y el modo multijugador.

En total hay ocho capítulos de juego que no llegan a las ocho horas con dos finales diferentes.

Gráficamente, y como el resto del juego, se mantiene lo visto en entregas anteriores. Tal es el caso que todos los diseños apenas han evolucionado, haciendo que la originalidad y evolución no se palpable por ningún lado, lo que hace que parezca que estemos ante un juego de hace unos añitos. Algo incomprensible en los tiempos que corren y dado la competencia tan bestial que existe en los FPS.

Unos claros ejemplos de todo esto que comento se pueden ver, sobre todo, en las texturas, que a veces rozan lo vergonzoso, eso sí, en la lejanía. Las animaciones son fluidas, aunque en ocasiones ligeramente extrañas, sobre todo en los momentos en los que los enemigos sufren nuestros ataques, aunque gustará a los amantes de lo gore y lo exagerado. Eso sí, no se puede negar que todo lleva la marca de la casa F.E.A.R.



El modo multijugador, al margen del cooperativo, es escaso también. Hay sólo tres modos de juego: uno que se llama Contracciones y que es una copia del Modo Zombi de Call of Duty; el Rey de las Almas donde debes poseer a enemigos y matarlos para ganar puntos. Ambos funcionan por oleadas de enemigos, y el que para nosotros resulta el más divertido, el ¡Corre, Joder...!: es el colmo de la tensión. Aquí Alma libera una niebla de la muerte de la que deberemos huir constantemente, colaborando con otros tres usuarios para avanzar checkpoint a checkpoint huyendo de ella. Si uno sólo de los aficionados cae bajo su oscuro manto la partida concluye, de modo que la colaboración entre los jugadores para acabar con las diferentes amenazas que surgen, revivir a los compañeros y huir despavoridos de la niebla es fundamental para sobrevivir.

Para concluir, cabe decir que el apartado sonoro no está a la altura de los juegos actuales, el trabajo de doblaje al castellano no está del todo a la altura respecto a los títulos más recientes. Otra cosa a comentar es que el doblaje solo está presente in game, mientras que las cinemáticas permanecen en inglés con subtítulos.



Conclusiones:

La saga se encuentra en un momento por el cual, o se hace algo para dar un vuelco a la serie o acabará por caer en el olvido. Eso si el juego no es una obra de arte, pero tampoco es desastroso, se deja jugar y si has jugado a los anteriores, se puede dejar jugar.

Alternativas:

Existen juegos de mejor calidad tanto gráfica como argumental, como puede ser la saga Bioshock.

Positivo:

- La inclusion de Fettel
- Modo cooperativo y el ¡Corre, Joder!

Negativo:

- La saga ha perdido fuelle
- Apartado técnico

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	55
sonido	57
jugabilidad	70
duración	55
total	54

Una segunda opinión:

Resumiéndolo rápido y mal, podemos decir que esconde mucho ruido y pocas nueces. No es ni de lejos el título que esperábamos. Es más, ni siquiera es el mejor de los FEAR. Debería haber dado muchísimo más de lo que al final ha acabado siendo. Un título que no va a ser recordado.

Sergio Colina

3rd STRIKE STREET FIGHTER III ONLINE EDITION Fight for the Future

desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 1200msp / 15€ · **edad:** +18

Street Fighter III 3rd Strike

Demuestra tus habilidades, esta vez Online

La saga Street Fighter no pasa de moda, y tras empaparnos con tres ediciones de su cuarta entrega y dos de su segunda, aterriza en la actual generación el tercer episodio



¿Licencia sobreexplotada? Totalmente de acuerdo. Pero también es cierto que Street Fighter es posiblemente el máximo exponente en cuanto a juegos de lucha con scroll lateral. Y a los amantes de este género tan olvidado nunca nos amarga un dulce. Hoy nos ponen en bandeja Street Fighter III: Third Strike, título lanzado para Arcade y posteriormente para Dreamcast, PS2 y Xbox. Se trata de la tercera revisión que se hizo de Street Fighter III (y de ahí su coletilla), por lo que nos encontramos con un título una buena plantilla de personajes que supera la veintena y bastante equilibrados al tratarse de una revisión.

Este relanzamiento para Xbox Live y Playstation Network trae como principal novedad sus funciones online. Y en este sentido no nos podemos quejar. Por una parte, nos encontramos con que

En el apartado más importante, el modo online, Street Fighter III: Third Strike Online Edition aprueba con un sobresaliente





el lag es inapreciable, el título funciona de maravilla. Algo esencial en este tipo de juegos y especialmente en un juego tan exigente como éste. Por otro lado, se ha puesto especial peso en la parte social, con la posibilidad de poder subir cualquier combate a youtube para compartirlo con la comunidad. Podemos decir que en el apartado más importante, el modo online, Street Fighter III: Third Strke Online version aprueba con un sobresaliente.

No podemos decir lo mismo del apartado técnico, donde nos encontraremos lo mismo que hace más de 7 años. Los menús son la mar de bonitos, con unos artes en alta resolucion que arrancan un wow de nuestra boca. No obstante, la adaptación gráfica del título se limita a aplicar filtros a los sprites originales. La primera impresión es mala, pero nos acabamos acostumbrando. Podremos jugar tanto en formato 4:3 como en formato panorámico, aunque ensanchando la imagen.

No obstante, sigue siendo un excelente juego, vale la pena probarlo.

Conclusiones:

La tercera entrega de la saga Street Fighter es un imprescindible dentro de los juegos de lucha en 2D. Si no lo disfrutaste en su día, vale la pena echarle el guante incluso habiendo jugado a la cuarta entrega.

Alternativas:

Además de las varias entregas de Street Fighter, no puedes perderte la saga Blaz Blue para PS3 y 360, el heredero espiritual de Guilty Gear.

Positivo:

- Modo online excelente
- Jugabilidad precisa donde se premia la experiencia ante la suerte

Negativo:

- Técnicamente flojo
- Algo caro

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	60
sonido	75
jugabilidad	95
duración	90
total	**80**

Una segunda opinión:

Uno de los mejores juegos de lucha en 2D de todos los tiempos. Para todos aquellos que son legión en cuanto a lanzamientos del género, es una compra obligada. Bajo mi punto de vista, tiene el mejor elenco y nivelado de personajes de toda la franquicia Street Fighter.

José Barberán



desarrolla: hb studios · **distribuidor:** digital bros · **género:** deporte · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 54,95€ · **edad:** +3

Rugby World Cup 2011

Si estás harto del fútbol, pruébalo

Este mes se celebra el mundial de Rugby. Un deporte que causa verdadero furor en el hemisferio sur y en el noroeste de Europa. Y como un acontecimiento de esta envergadura lo merece, tenemos juego oficial

Dicen que el rugby es un deporte de animales jugado por caballeros. Y algo de verdad debe de tener, puesto que casi todos los que lo han probado, han repetido. Y su representación en un videojuego resulta casi igual de adictiva.

Cierto es que se trata de un producto oficial de un evento puntual. Y tampoco nos vamos a engañar, también adolece de un recorrido que solo lo puede dar la experiencia de sagas tan consolidadas como pueden ser las del futbol o las del baloncesto. Históricamente apenas ha habido juegos de rugby. Y en consola, menos. Un hándicap que en HB han lidiado y solventado con muy buena cintura.

Apenas nos encontraremos modos de juego. Amistoso, simulación del Mundial de Nueva Zelanda y partido online. No hay más, pero tampoco hace falta.

Centrándonos en el modo estrella, el Mundial, nos encontraremos con la posibilidad de elegir a cualquiera de las naciones participantes e intentar hacernos con el cetro que corona al campeón. Podemos hacerlo bien a través de los grupos reales, o bien componer otros nuevos a nuestra conveniencia. Todo ellos a través de menús muy simples, pero a la vez muy claros.

Elegido nuestro próximo “equipo para la gloria”, es hora de demostrarlo en el verde. Para ello podemos bien simular el partido en cuestión, o bien jugarlo. Como es obvio, la mayoría de las veces elegiremos la segunda opción.

Puestos en faena se agradece mucho la particular apuesta en la jugabilidad. A pesar de ser una teórica simulación, lo cierto es que se comporta como un arcade de lujo. Apenas cuatro botones, cinco con el stick de dirección, nos bastarán y sobrarán para buscar la victoria. Los gatillos superiores sirven para jugar a la mano tanto a la derecha como a la izquierda según su posición en



el pad. Con el gatillo derecho correremos. Y con el botón de acción patearemos o nos tiraremos, bien para marcar un ensayo, bien para realizar un placaje. Además, en las *melés* será vital jugar con la presión adecuada para hacernos con el oval y no cometer falta.

A nada que tengáis una ligera noción de las normas que rigen este deporte, vais a disfrutar y mucho, dado que es tremendamente generoso en su desarrollo. Quizás incluso llegue a pecar demasiado de esta cualidad, puesto que en nivel normal es bastante probable si habéis elegido una selección potente, que ganéis vuestro primer partido. Algo impensable en juegos de cualquier otro deporte que se salgan un poco de lo común. Y a las pocas horas os veréis obligados a elegir selecciones sin tanto nombre y los niveles más avanzados para encontrar algo de dificultad. Ahí es donde entra en juego el segundo mano y la IA humana.

En cuanto al apartado técnico, los modelados no son nada del otro jueves. Bien animados, pero al no ser un deporte de masas, cuesta saber el nivel de recreación facial y de gestos logrado. Eso sí, el público es francamente mejorable.

El juego nos llega en varios idiomas, pero no estará disponible en su versión en castellano.

Aquí no hay chilenas, ni colas de vaca, ni vaselinas... pero eso no quiere decir que no vayas a disfrutar jugándolo. Diverte, que de básico, parece olvidado

Conclusiones:

Un título que puede ser una alternativa perfectamente válida para todos aquellos que buscamos un juego de deportes que no sea ni futbol ni baloncesto. Y de entre esos "alternativos", es uno de los más divertidos. Y eso a pesar de sus evidentes carencias.

Alternativas:

No hay ningún otro título de rugby como este que se haya llegado a comercializar en nuestro país. El año pasado salió Rugby League Live, pero solo era posible importarlo.

Positivo:

- *Muy generoso y accesible*
- *Diviverte desde el primer minuto*

Negativo:

- *Hay carencias técnicas*
- *Pocos modos de juego*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	80
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

Ultimamente parece que todo lo que no sea futbol no es deporte. Y cuesta un mundo encontrar un juego en condiciones capaz no solo de representar el deporte en cuestión, sino hacerlo jugable y divertido. Gracias a Dios, ese Rugby World Cup 2011, logra no solo no ser un despropósito, sino que es accesible incluso para los que no tenemos ni idea de rugby.

Ismael Ordás

desarrolla: shadow planet p. · **distribuidor:** xbla · **género:** exploración · **texto:** castellano · **pvp:** 1200msp · **edad:** +7

Insanely Twisted Shadow Planet

Un divertido mundo de sombras

Hay juegos que a uno le pica la curiosidad de jugarlos por su curioso apartado técnico o por su curioso planteamiento. ¿Estás preparado para adentrarte en este oscuro mundo lleno de color?



Como lleva dictando el verano de los últimos años, es época de lanzamientos arcade. Llegan a las plataformas de descarga títulos generalmente cortos y económicos, pero también frescos y originales. Un buen ejemplo es este Insanely Twisted Shadow Planet. Shadow Planet Productions nos hace una propuesta basada en el género de exploración tipo Castlevania, Metroid, o el más reciente Shadow Complex, aunque dándole una vuelta de tuerca en su planteamiento. En este caso manejaremos una simpática nave, y tendremos que explorar un mundo de colores chillones y negro. Inicialmente nos encontraremos nosotros y nuestra nave. Mediante la ayuda de un mapa tendremos que ir descubriendo un mundo dividido en zonas. A medida que exploremos iremos recibiendo mejoras en nuestra nave que nos permitirán acceder a otras zonas del mapa anteriormente inaccesibles. Estas mejo-

El título es notable tanto a nivel jugable como a nivel técnico, llamando la atención desde la primera vez que lo pongamos en marcha

ras además hacen variar la jugabilidad progresivamente, dotando al título de un mayor dinamismo. Una fórmula que suele funcionar bastante bien como es el caso.

Se trata de un título bastante divertido y que se deja jugar. Ayudado de un apartado técnico bastante bonito nos iremos adentrando en un mundo divertido a la vez que salvaje. Allí viviremos lo que se nos plantea desde su introducción como una epiquísima aventura. En ésta escucharemos fragmentos de la composición de una conocida banda de black metal (Dimmu Borgir) bastante bien disimulado, añadiendo dramatismo extremo a este simpático juego.

El modo de juego principal puede llevarnos alrededor de cinco horas y deja con ganas de más. Pese a que el título nos propone la búsqueda de objetos coleccionables, esto no invita demasiado. Para alargarle la vida se ha añadido un curioso modo multijugador que podremos disfrutar a cuatro jugadores tanto en una misma pantalla como on-line. En éste tendremos que avanzar por un mundo cambiante transportando una lámpara mientras nos persigue una gigantesca criatura. Gana el último jugador en pie. Divertido aunque poco profundo.

El título es notable tanto a nivel jugable como a nivel técnico, llamando la atención desde el primer vistazo. Y en líneas generales, Insanely Twisted Shadow Planet es un título que para nada decepciona. Si te gusta el género de exploración estás ante una buena manera de pasar las horas en este caluroso verano.





Conclusiones:

Insanely Twisted Shadow Planet es una propuesta divertida dentro de un verano escaso de lanzamientos. Un juego notable que gustará a los amantes del género.

Alternativas:

Insanely Twisted Shadow Planet bebe directamente de juegos clásicos como son Metroid y Castlevania. Más reciente, tambien puede gustarte Shadow Complex de Epic Games.

Positivo:

- *El curioso apartado visual*
- *Engancha y no aburre*

Negativo:

- *Demasiado corto*
- *El precio es ligeramente elevado*

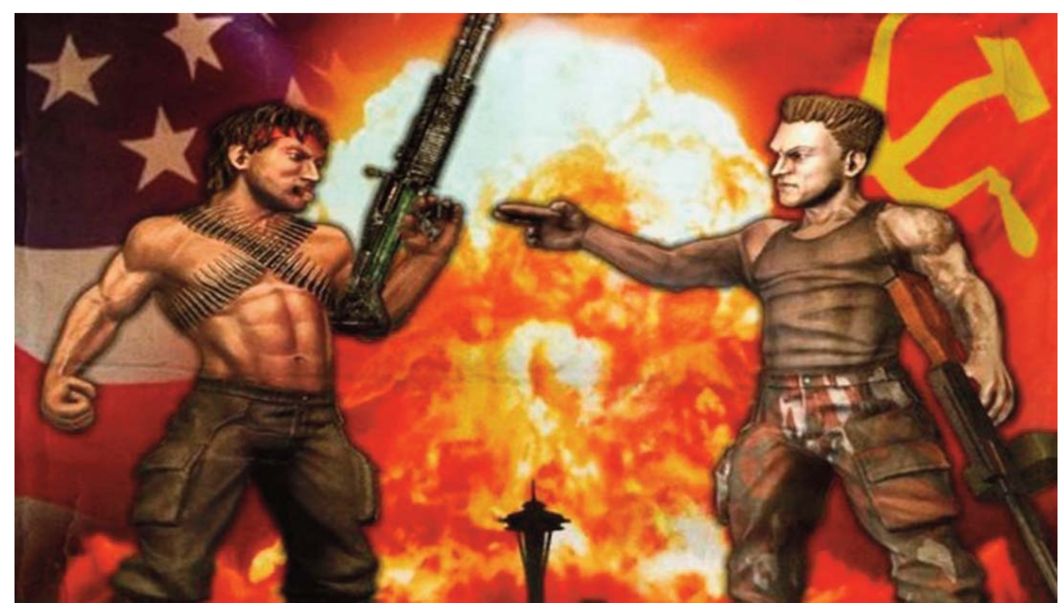
TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	70
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

Un juego en 2D que recuerda vagamente a Patapon en cuanto a estética. No me ha emocionado en exceso, todo hay que decirlo. Pero es innegable el buen hacer artístico del que el juego hace gala. Pero también tiene el don de hacerse pesado por momentos. De hecho, yo fui uno que sufrió esto último.

Dani Meralho



desarrolla: signal studios · **distribuidor:** microsoft · **género:** accion · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1200MP · **edad:** +12

Toy Soldiers: Cold War

Los soldados de juguete y la Guerra Fria

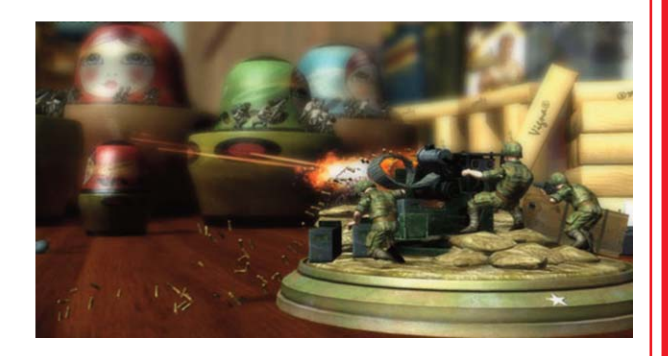
Uno de los protagonistas del Microsoft Summer of Arcade es Toy Soldiers: Cold Wars, secuela del título que combina acción y estrategia y que fue lanzado el pasado año en el Bazar Arcade de Xbox Live por Signal Studios

Abandonamos la Segunda Guerra Mundial para pasar a la Guerra Fría, el conflicto ideológico que mantuvieron Estados Unidos y la antigua Unión Soviética en diversos aspectos fuera de lo militar, aunque en esta ocasión estas dos potencias mundiales si llegan a las manos.

El objetivo vuelve a ser el mismo que en Toy Soldiers, mediante el manejo de diferentes unidades del ejército estadounidense deberemos eliminar las oleadas enemigas antes de que lleguen a nuestro cuarte general, una caja de juguetes. Los grupos enemigos pueden estar formados por simple soldados como por vehículos blindados o helicópteros de combate. Para defendernos tendremos que colocar los puestos de combate en las zonas repartidas por el mapa para tal efecto, por lo que no tendremos mucha libertad a la hora de elegir las zonas. Estos puestos estarán equipados por torretas de gran calibre, proyectiles antitanque, lanzallamas... Pero no será gratis, pues tendremos que adquirir todo este arsenal con el dinero obtenido por cada baja enemiga. A lo largo que avance el juego se nos permitirá mejorar las armas y repararlas tras pagar una determinada cantidad. También tendremos oportunidad de vender uno de estos puestos para poner otro tipo de arma que se adapte mejor al nivel en el que nos encontramos.

Hasta aquí la estrategia. Ahora empieza la parte enfocada a la acción. Tendremos que en-

El apartado gráfico se muestra estable en todo momento pese al gran número de personajes que aparecen en pantalla en determinados momentos



cargarnos de controlar los puestos de combate, es decir, abrir fuego desde cualquiera de ellos cuando empiece la oleada. El juegos nos permite pasar de uno a otro fácilmente, así como repararlos, mejorarlos o venderlos en cualquier momento. Después de cada oleada tendremos unos segundos para hacer los cambios que queramos.

Si alcanzamos un importante número de bajas recibiremos recompensas como la cortina de fuego, lo que nos permitirá lanzar un ataque aéreo, pilotar un helicóptero o manejar un supersoldado - Rambo- de plástico con munición infinita e inmortal.

Además del modo Campaña, que está compuesto por 10 niveles, tenemos un modo cooperativo a pantalla partida, modo Superviviente, Batalla y Minijuegos. En Superviviente deberemos aguantar el máximo número de oleadas enemigas antes de vernos superados por ellas. Batalla nos propone librar enfrentamientos directos contra nuestros amigos. Por último encontramos seis minijuegos que nos proponen diferentes retos, desde impedir que los enemigos crucen al otro de la frontera hasta eliminar el mayor número de moscas en el menor tiempo posible. El juego nos retará a conseguir más puntos y escalar posiciones en el ranking de Xbox Live.

Este "Rambo" de plástico es una de las recompensas por conseguir una buena racha de bajas. Munición infinita e invunerabilidad por unos segundos

Conclusiones:

Un título que usa la base de la primera entrega sin ofrecer muchas novedades pero que engancha gracias a su buena combinación de acción y estrategia.

Alternativas:

La primera entrega para conocer los inicios de esta pequeña saga. RUSE, de Ubisoft, es una buena alternativa si te quedas con ganas de más estrategia

Positivo:

- Combinación acción - estrategia
- Su apartado técnico

Negativo:

- Resulta repetitivo

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	80
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

Pocas novedades pero sigue ofreciendo una jugabilidad interesante y bien planteada. Su duración y los diferentes modos de juego justifican los 1.200 MP que cuesta.

Jose Luis Parreño



desarrolla: realmforge · **distribuidor:** fx interactive · **género:** rol · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,95 € · **edad:** +18

Dungeons

Bajo la sombra del original

Kalypso Media nos trae a los compatibles un refrito del original Dungeon Keeper. Aunque tiene su toque particular, uno no deja de mirar entre sus entrañas al clasico de Bullfrog. Veamos si el hijo ha superado al padre

Igualito que su padre pero no logra adelantarle. El clásico que tantas horas robó de nuestros corazones allá por el año 1997, es superior a este salvo en el aspecto técnico. Así podríamos definir este juego. Con las consiguientes mejoras gráficas y en los tiempos que corren, Dungeons es con pocas excepciones, un clon directo del viejo Dungeon Keeper. Eso, lejos de ser malo, es precisamente lo que hace que este juego guste y se merezca una oportunidad en nuestros discos duros.

Puede que el componente nostálgico nuble la razón del análisis pero es tras unos cuantos minutos cuando, a todas luces y para el jugador experimentado, Dungeons se descubre como un título que podría haber dado más sin llegar a enganchar del modo que lo hizo el de Bullfrog.

En Dungeons somos un lord maligno que ha sido despojado de todo su poder por culpa de una antigua novia --como la vida misma-- Será entonces el momento de empezar de cero y comenzar a recuperar nuestro estatus a base de sangre de héroes, criaturas y mucho, mucho humor.

Al contrario que el mencionado título del que toma forma, nuestro personaje deberá atraer precisamente a los héroes y hacer que sean felices entre nuestros barrotes, dejándoles que campen a sus anchas y destruyan a todas las criaturas posibles que uno pueda tener y se bañen entre oro. Su felicidad es

Dungeons parece un clon de Dungeon Keeper. Lejos de ser malo, eso es lo que hace que el juego se merezca una oportunidad



nuestro gozo y al igual que en DK deberemos proteger el corazón de la mazmorra.

Aquí no habrá vista en primera persona. Sí la tendremos a espaldas del personaje --que será al único que lleguemos a manejar-- y desde una vista cenital que podremos alejar o acercar a nuestro antojo.

Gráficamente el juego cumple aunque no es para echar gritos. Esto es bueno, pues permite que equipos más sencillos puedan ejecutarlo sin problemas. Los personajes están realizados de una forma muy divertida que incluso a veces ocasionarán pavor.

Como amenización a nuestro paseo entre rejas la música tendrá momentos épicos y dramáticos que cambiarán según la acción que tengamos en pantalla. Pasable como poco.

La jugabilidad es directamente recogida del viejo DK. Con una curva de dificultad gradual que por desgracia, sobre la mitad del juego y ya teniendo todos los items, hará que hasta el final todas las misiones parezcan iguales y monótonas. Una lástima que no se haya potenciado más los logros.

Como apunte descorazonador, decir que el juego viene **sin multijugador**, lo cual habría sido todo un acierto. Poder luchar contra otro lord Maligno no hubiera tenido precio.

Dungeon Keeper evitaba a toda costa los héroes. En Dungeons nuestro cometido es atraerlos y al contrario que en el otro, sólo manejamos al Lord

Conclusiones:

Un juego divertido que no llega a enganchar como el original. Coge cosas de este que bien funcionan, sacando sin embargo otras que lo hubieran mejorado. ¿Temor quizás a parecer un clon? Absurdo, pues ya lo parece.

Alternativas:

El propio Dungeon Keeper y su secuela. Algo más jugable aunque técnicamente inferior a este.

Positivo:

- Todo lo parecido a Dungeon Keeper
- Un muy buen doblaje al castellano
- Su precio

Negativo:

- Sin multijugador
- A la mitad del juego se hace monótono
- Sólo manejas al Lord

TEXTO: DANI MERALHO

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	75
duración	78
total	69

Una segunda opinión:

Un ejemplo de rol que se muestra un tanto pobre para los tiempos que corren. Mientras esperamos a Diabo III puede ser una buena opción dado su precio reducido.

Ismael Ordás



desarrolla: gameloft · **distribuidor:** gameloft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 5,49 € · **edad:** +12

Silent Ops

Una desacertada mezcla de 007 y Snake

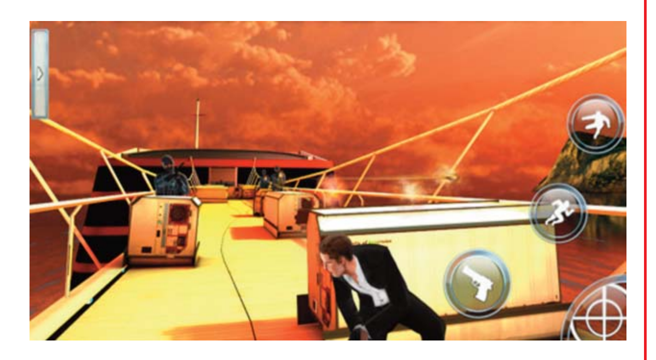
Tres personajes diferentes, una historia que nos lleva por medio mundo. Silent Ops parece tener todo lo necesario para hacernos disfrutar con nuestro dispositivo portátil. Pero algo falla, una vez más

En un futuro próximo los gobiernos de todo el mundo crean una agencia secreta internacional que lucha contra las amenazas que las agencias locales no eran capaces de controlar. Tomamos el papel de uno de los agentes de la organización al que le asignan una misión vital para el futuro de la humanidad. Podemos seleccionar entre tres personajes con habilidades muy diferentes: John Oaks, experto en el combate cuerpo a cuerpo y el espionaje; Yuri Sokolov, un francotirador de élite o Nicole Loiseau, especialista en vehículos y tecnologías de la información. Con cualquiera de ellos recorreremos siete niveles diferentes a lo largo del mundo (Ginebra, Dubrovnik, Hong Kong, etc) con el objetivo de descubrir la amenaza y acabar con ella.

Hasta aquí todo bien, la historia es tópica y previsible pero divertida y podría dar mucho mas juego del que da. El juego sufre en este aspecto del mal de la películas de James Bond, hay tramos en los que una localización podría dar mucho más de sí y en cambio parece que hay que cambiar rápido y nos llevan a otro punto del mundo sin mucho sentido y menor interés.

La posibilidad de jugar la aventura con tres personajes diferentes proporcionaría una gran rejugabilidad al título en el caso de que la aventura cambiase en algo, esto no es así y lo único que varía es la forma en la que eliminaremos a los enemigos. La inclusión de esta posibilidad de juego penaliza el sistema de control,

Silent Ops es compatible con con iPhone 3GS, iPhone 4, iPod touch (tercera generación), iPod touch (cuarta generación) y iPad. Requiere iOS 3.1.3 o posterior



que al no haberse enfocado en solo un tipo de juego sufre aún más de lo habitual, la escasa precisión de la pantalla táctil en este tipo de géneros. Una vez más se ha optado por el clásico pad virtual en pantalla con botones de acción que aparecen y desaparecen de un modo contextual. Como ya ocurría con el 9mm analizado en el número anterior de la revista, se han incluido también quick time events en determinados momentos del juego. Todo ello hace que en muchos momentos resulte complicado ver lo que está pasando en la pequeña pantalla de nuestro dispositivo, a no ser que estés jugando en iPad, que no es mi caso.

Técnicamente es muy irregular, uno ya tiene ganas de que Apple lance un nuevo dispositivo y así las desarrolladoras comiencen a desarrollar para 4 y posteriores para ver si el problema es de hardware. En Silent Ops se mezclan diseños acertados y detallados con otros de un nivel mucho menor en escenarios, personajes, animaciones, y efectos. Ya me queda la duda de si es que no es posible mover todo a un nivel de detalle y diseño mucho mayor o es que se ha hecho con prisas y no se ha empleado el mismo tiempo para todos los aspectos.

A nivel sonoro cumple como suele ser normal en las producciones de Gameloft.

Silent Ops ofrece un multijugador con dos modos (deathmatch y asalto) para hasta 12 jugadores

Conclusiones:

Otro juego más que tenía buena pinta y queda en prácticamente nada, si lo juegas y superas su sistema de control te divertirá, pero lo olvidarás rápido. Técnicamente tampoco destaca especialmente por lo que se queda en aprobado.

Alternativas:

En otras plataformas encontrarás cientos de títulos de este corte mucho mejores. En la App Store, Gameloft "domina" este género y tipo de juego, casi todos ellos tienen los mismos pros y contras que Silent Ops.

Positivo:

- 3 personajes y una historia divertida.

Negativo:

- Control deficiente
- Irregular en el aspecto gráfico

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	54
sonido	67
jugabilidad	48
duración	62
total	**55**

Una segunda opinión:

Gameloft introduce novedades jugables y olvida lo principal, mientrás no solucione el problema de la jugabilidad con la pantalla táctil, sus títulos de acción no llegarán a ser lo que merecerían por sus valores de producción.

Jorge Serrano

desarrolla: halfbrick · **distribuidor:** microsoft · **género:** casual · **texto:** castellano · **pvp:** 800 msp · **edad:** +3

Fruit Ninja Kinect

La disyuntiva del precio

El fenómeno de los smartphones ha dado el salto a Kinect. Ahora sí que seremos un verdadero ninja. Pero el poder cortar con todo el brazo tiene un coste. Exponencial en este caso

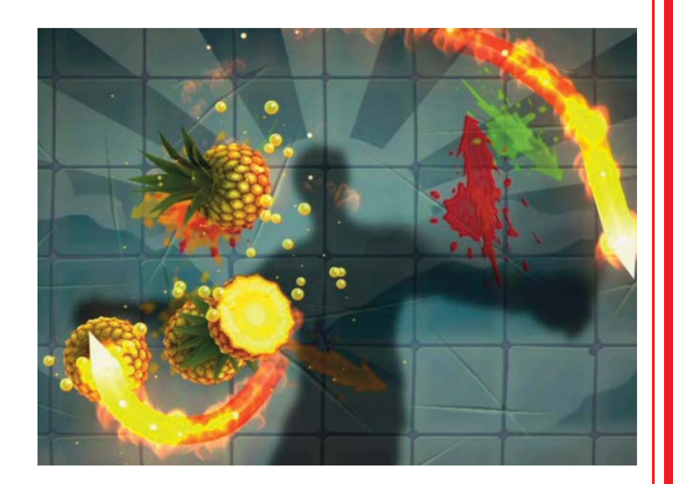


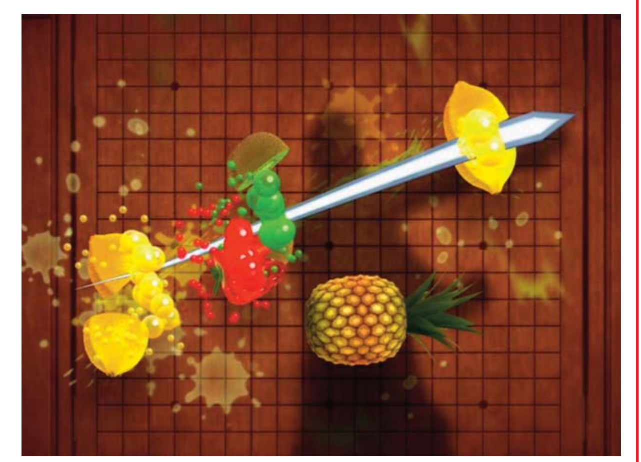
Tenemos una curiosa paradoja. Resulta que en un momento determinado alguien decide crear un juego. A ese juego le *casca* un precio simbólico entendiendo su habitat. Por azares del destino, resulta que se convierte en un éxito de ventas y una fuente ingente de generar dinero. Como el producto funciona, creamos una teórica versión superior de lo mismo, con su precio multiplicado por 15. Y sus descargas divididas por 10000. Algo no cuadra.

Pues algo tan simple como esto no lo han tenido en cuenta en Microsoft. Fruit Ninja podría haber sido un curioso regalo para los poseedores de Kinect. Pero de esta manera, va a pasar sin pena ni gloria.

Lo que nos encontramos es lo que hemos venido jugando ya desde hace tiempo en nuestro móvil. Frutas que debemos convertir en zumo gracias a nuestros certeros golpes. Golpes literales, puesto que gracias a Kinect veremos representada nuestra silueta en pantalla. Y nuestros brazos, convertidos en asesinas máquinas de mutilar.

Gráficamente el juego es pobre. Mucho para tratarse de un juego que pretende hacerse valer lo que marca su precio. Colores psicodélicos en los que predominan los naranjas, azules, amari-





llos y verdes. Al menos la representación de los cortes responde con cierta lógica. Y los modos de juego, aunque son varios, podemos reducirlos a dos y siendo generosos: los que nos otorgan vidas y conforman el modo clásico. Y los que funcionan por medio de tiempo.

Puesta en práctica la idea no puede ser más simple. Cuando comenzamos la partida somos asaltados por varias piezas de fruta. Nuestro objetivo es partirlas por la mitad. Y si es posible encadenando varias a la vez para obtener combos, mejor que mejor. Todo ello mientras intentamos por todos los medios no toparnos con una bomba. Estas son el mayor peligro del juego. Y en esquivarlas vamos a encontrar el mayor reto.

La respuesta de Kinect en este juego es correcta. Apenas presenta lag, y los movimientos son reflejados de forma bastante fiel. La música que nos acompaña tampoco es para echar cohetes, con ritmos bastante cansinos y machacones. Con otro precio podría ser una opción. A 800MSP no es indispensable.

Conclusiones:

El mayor mérito de Fruit Ninja es intentar comercializarlo a 800 puntos. Si siendo lo mismo a 0.79€ y ha sido un éxito, cuesta entender este aumento desproporcionado de precio. No merece la pena hacer el esfuerzo.

Alternativas:

Hay juegos completos por este precio que pueden llenarte más de lo que puede llegar a hacerlo éste. Solo te lo recmendariamos si eres un fan enfermizo del original

Positivo:

- Buena respuesta de Kinect
- Algunas fases son un reto

Negativo:

- No vale 800MSP
- Puestos a cobrarlo, no da motivos de valerlos

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	30
sonido	60
jugabilidad	75
duración	50
total	55

Una segunda opinión:

Divertido si tu interés es pasar el rato con algo y no sabes qué. Pero no creo que haya mucha gente dispuesta a plantearse su compra cuando en el bazar hay ofertas mucho más atractivas por precios similares o menos.

Ismael Ordás



desarrolla: high voltage · **distribuidor:** sega · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +12

Capitán América: Super Soldado

Aprovechando el tirón de la película

Sega y High Voltage nos invitan a ampliar la experiencia de la recién estrenada película con Capitán América: Super Soldado, otro juego de bajo presupuesto destinado a aprovechar el tirón

Hace unas semanas se estrenó en los cines la enésima película basada en un superhéroe de la factoría Marvel. Como la mayoría de ellas, cumple su cometido entreteniendo al espectador y, sin ser una gran película, nos hace pasar un buen rato. Y como no podía ser menos, se ha querido aprovechar el tirón de la película lanzando el videojuego.

Me parece correcto. Lo que un servidor nunca ha conseguido entender es la filosofía que se sigue en la venta de este tipo de títulos. En la mayoría de casos, el presupuesto dedicado al desarrollo del juego es realmente bajo. El suficiente como para que cualquier estudio de segunda división desarrolle un juego justito justito en todos sus apartados. Y esto no tiene porqué ser algo malo. Yo puedo ser más o menos fan del Capitán América y me puede apetecer echar unas partidas sin más pretensiones que pasar un buen rato. Sin buscar más que pasar las horas sin complicaciones. El problema llega cuando nos intentan vender estos títulos a un precio que ni por asomo le corresponde. Es un puro engañabobos.

Jugablemente nos encontramos con un título sencillote. Con apenas dos botones habremos profundizado en la totalidad de sus combates

El juego en sí es lo que se puede esperar de un juego de estas características. Capitán América: Super Soldado es un título sin demasiadas pretensiones. Jugablemente es bastante sencillote, proponiéndonos una consecución de combates donde básicamente podremos golpear y esquivar. Los combos se realizan



de forma automática sin demasiada dificultad. Nuestro escudo también toma un papel importante, pudiendo utilizarlo para rechazar balas o para lanzarlo. Si buscamos

No es un juego digno de nuestro rincón abyecto, pero tampoco se puede vender un juego de bajo presupuesto a precio de novedad

un hack & slash profundo lo encontraremos extremadamente repetitivito. Pero repito, es lo que es y hay que saber qué compramos sin buscar las tres patas al gato: un juego para pasar el rato.

Técnicamente, por supuesto, tampoco nos encontramos con un juego puntero. No obstante, la versión analizada para Wii no luce del todo mal. Como un juego cualquiera de la anterior generación. El título viene doblado al castellano, pero aquí sí que hay que admitir que deja mucho que desear. La calidad de las voces es la que podría haber conseguido cualquiera de nosotros ante un micrófono de PC. A esto hay que añadir la nefasta sincronización de las voces.

Seamos sinceros. Capitán América: Super Soldado no es un gran título. Podríamos calificarlo como del montón, pero tampoco me temblaría el pulso si tuviera que recomendarlo para ampliar la experiencia de la película. Cosa que no voy a hacer, pues pagar entre 50 y 60 euros por un juego de estas características es un robo a mano armada.



Conclusiones:

Nos encontramos ante un juego bastante flojo cuyo presupuesto es más bien reducido. Ninguna revelación dentro del mundo de los videojuegos basados en películas

Alternativas:

El anterior videojuego basado en una película de Marvel, Thor, era correcto sin más aunque sólo en su versión para Wii. Nos quedamos con Batman y su Arkham Asylum de calle.

Positivo:

- Sencillo pero entretenido

Negativo:

- Su precio no tiene perdón
- Se hace repetitivo
- Técnicamente flojo
- El doblaje es nefasto

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	65
sonido	30
jugabilidad	50
duración	60
total	**50**

Una segunda opinión:

No es el primer castañazo que nos llevamos con un juego basado en superhéroes o en una película. Tendemos a pensar que todo es Batman Arkham Asylum, cuando la realidad es que la inmensa mayoría de estos juegos son infumables. Tantos años y parece que no aprendemos.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: ludia · **distribuidor:** microsoft · **género:** casual · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800 MP · **edad:** +3

Hole in the Wall

El Tetris humano para Kinect

Xbox Live Arcade recibe su segundo título para Kinect en lo que va de verano. Una apuesta simple y que encaja con el periférico de Xbox 360, pero que a la hora de la verdad ofrece una experiencia muy pobre



Tras Fruit Ninja Kinect llega el segundo título Arcade para Kinect, se trata de Hole in the Wall, la versión digital del programa de televisión de mismo nombre.

El objetivo en este juego es simple, realizar diferentes posturas con nuestro cuerpo para atravesar el temido muro que se acerca hacia nosotros. Nuestra postura tendrá que ser la misma, aunque no exactamente, que la indicada en los diferentes muros, los cuales representan diferentes escenarios y personajes. Un juegos de luces (rojo y verde) nos indicará si lo estamos haciendo bien. En caso de no superar un panel caeremos al agua y seremos eliminados.

Las poses que nos proponen los muros son de lo más variopintas, desde una totalmente vertical hasta otras más propias del yoga. Algunos de los muros están ambientados en diferentes lugares del mundo, como París y Roma, y presentan elementos tí-

El juego en solitario termina resultando aburrido por las pocas opciones que ofrece, mientras que jugar acompañado gana en diversión

picos de esas zonas.

Hole in the Wall ofrece dos modos de juego: Supervivencia y Programa. En el primero de ellos deberemos superar diferentes muros, uno tras otro, sin parar hasta que choquemos con uno de ellos.

El modo Programa le da un toque televisivo gracias a su parecido con el show de televisión. Aquí tendremos que formar dos equipos compuestos por dos jugadores donde cada miembro del grupo tendrá que hacer frente a su muro si quiere continuar en el concurso. El equipo cuyo algunos de sus miembros caiga al agua será eliminado. Aunque este modo soporte hasta 4 jugadores se puede jugar de forma individual.

Por último, el modo Bonificación no es más que una galería compuesta por las capturas que hemos hecho durante las partidas. Una forma de recordar los muros más díficiles o que captaron nuestra atracción.

A nivel técnico es un título pobre, con un escenario poco cuidado y con los detalles justos para hacerte creer que estás en un concurso de televisión. Incluir un presentador -no solo la voz-, un par de azafatas y publico habría reforzado la ambientación de este título.

Se trata de un título que, viendo su origen, tiene sentido que se haya desarrollado para Kinect, pero que realmente ofrece muy poco al jugador. Jugar en solitario puede resultar aburrido debido a las escasas posibilidades que ofrece, mientras que una partida con familia o amigos puede ser una buena forma de pasar un rato entretenido.





Conclusiones:

La mecánica del título es perfectamente compatible con Kinect, pero el resultado es una experiencia muy pobre debido a un desarrollo poco cuidado.

Alternativas:

Dance Central y el propio Kinect Adventures son las mejores alternativas, pero si buscas otro juego Arcade para Kinect tienes Fruit Ninja.

Positivo:

- Encaja con Kinect

Negativo:

- Poco contenido
- Flojo en todos los apartados
- El juego en solitario resulta aburrido

TEXTO: ISMAEL ORDÁS



gráficos	30
sonido	40
jugabilidad	40
duración	30
total	**30**

Una segunda opinión:

Como demostración jugable podría pasar, pero como juego completo deja bastante que desear. Los 800 Microsoft Points que cuesta se antojan caros.

Gonzalo Mauleón de Izco


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers

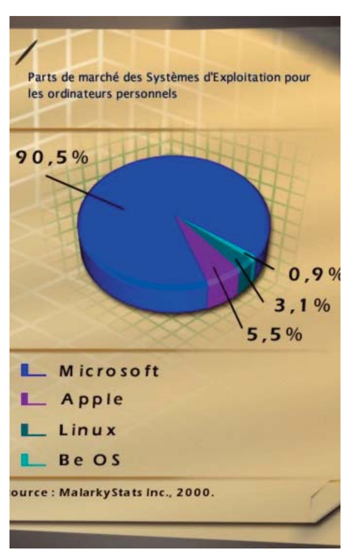


perpetrado por: montecristo games · **con la complicidad de:** electronic arts · **arma del crimen:** pc · **año:** 2000

El rincón abyecto

Wall Street Trader 2001

"Imagina ser presidente de una agencia de inversiones" O al menos así podría haberse llamado si se hubiera lanzado recientemente. ¿Nunca habéis querido encarnar a un intrépido corredor de bolsa?¿No? Ya me parecía...



Comencemos brevemente con los apartados positivos: Lo que nadie le puede criticar al juego es que su propuesta es, cuanto menos original. Tan original que está más cerca del suicidio comercial que de la maniobra audaz. Y es que, al igual que muchos protagonistas de esta sección, si falla el concepto de base, poco se puede rescatar del resultado.

El arte de enriquecerse

El principal objetivo del juego es montarse en el dólar, cubrirse bien el riñón, hacerse de oro, forrarse. Y aunque es cierto que en la vida real sonaría muy tentador, virtualmente es un aliciente un poco pobre que no da para mucho juego. Contra todo pronóstico, los chicos de Montecristo Games debieron pensar lo contrario, y desarrollaron un juego que no cumple su principal objetivo. Porque no: Wall Street Trader NO es entretenido.

Técnicamente

Si, si. Traedme más estudios de mercado, hacen que me sienta importante *(Izquierda)*. Todos esos premios los he ganado yo. ¿Por mi gestión de la empresa? Quite, quite... Son todos a la paciencia *(Derecha)*

Técnicamente estamos ante un juego que no destaca en ningún apartado. Gráficamente usa y abusa de pre-renders que ya en aquella época comienzan a verse un poco casposillos. Y musicalmente no hay ninguna pieza que merezca nuestra atención.

Jugabilidad

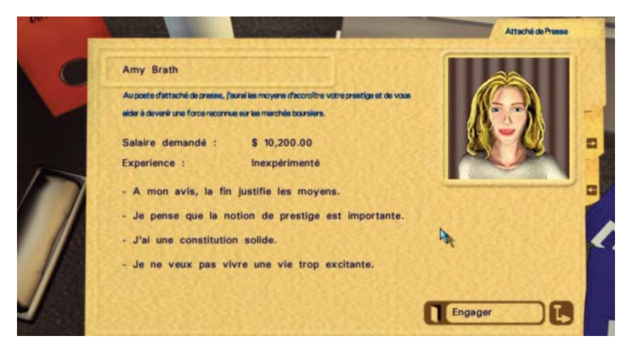
Tan simple que deprime. Basada en una simplificación metodológica del sistema capitalista consistente en navegar por tu oficina, comprar acciones bajas, y venderlas cuando están altas. Ayudándote de los rumores para influir en el mercado (Cosa que según nuestro asesor legal, es un Delito Federal, pero el juego lo alienta, ahí lo dejo).

Si tus empleados están tristes (que no es de extrañar viendo el panorama) les compras regalos y se ponen contentos, para que gastarse el dinero en psicólogos y loqueros, si una caja de bombones al vicepresidente sobra y basta.

Realmente no hay más.

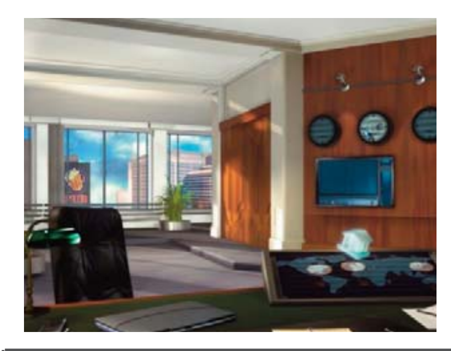
Y ese es el principal problema, más que el apartado técnico, más que la jugabilidad poco jugable. La falta total y absoluta de variedad en el contenido. Los escenarios son la prueba más clara: Fondos prerenderizados que nos hartaremos de ver ya en la primera captura, y no van a cambiar durante todo el juego.

Como curiosidad simplemente apuntar que el juego utiliza nombres de empresas de la vida real, lo cual es un idea curiosa que puede llamar la atención al principio, aunque al producto globalmente no lo salva ni San Antonio, patrón de lo imposible.









Conclusiones:

Un juego de gestión más. Con una propuesta más original que la media del género, pero con un desarrollo mucho más aburrido y repetitivo que lo condenan a un merecidísimo ostracismo. Solo recomendado para suscriptores incondicionales del "Wall Street Journal" o adictos al trabajo de oficina.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -4

pérfido

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Enemy Zero





FICHA TÉCNICA **Año**: 1996/97 - **Plataforma**: Saturn - **Género**: FPS / survival horror

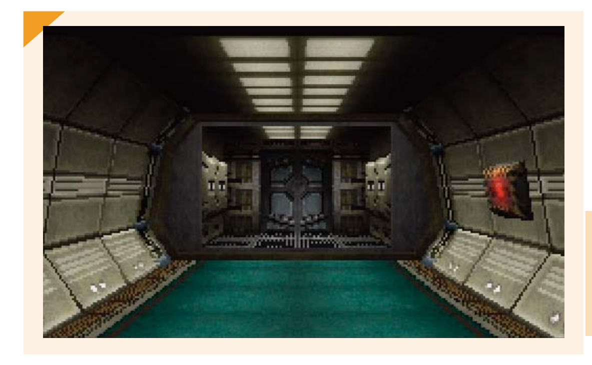
El rebelde Kenji Eno nos trae la secuela espiritual de su clásico "D", esta vez en exclusiva para Saturn y PC, antes de su éxito en Dreamcast, el absorbente "D2"

La historia no guarda relación directa con "D", pero Kenji Eno le tenía cariño a su protagonista. Nuestra valiente amiga Laura se embarca en una nueva aventura, esta vez ni más ni menos que de 4 discos, en una extraña mezcla de *shooter* en primera persona y *survival horror*, convertida en toda una teniente Ripley cuando despierta de la criogenización en la estación espacial AKI, sólo para presenciar a través de uno de los monitores cómo un enemigo invisible despedaza a uno de sus compañeros de la tripulación (que también aparecerá más tarde en D2 para Dreamcast).

El punto de partida del juego ya resultaba de lo más interesante. Pero vamos a tener muy presente lo que acabamos de decir: ¡el enemigo es INVISIBLE! ¿Es que los chicos de Warp nos están tomando el pelo? Tras recuperar la compostura ante el horror del que acaba de ser testigo, Laura se viste y coge una pistola y un sensor de movimientos, dispuesta a acabar con este salvaje e insólito enemigo. Dado que el bicho es invisible, el sensor es nuestro mejor aliado, ya que nos avisará mediante pitidos de distinto tono e intensidad en función de lo cerca que éste se encuentre y del ángulo desde el que nos vaya a atacar. Y la pistola tampoco es un arma definitiva y fácil de usar, sino que debe recargarse de energía tras cada disparo. Si la recargamos con demasiada antelación, se descargará; si la recargamos tarde, no funcionará correctamente y fallaremos el tiro, poniéndonos a merced del dichoso alien.

La presentación de Enemy Zero: un genio rabioso y una exclusiva "de rebote"

Todo empezó en una rueda de prensa en cierto acontecimiento videojueguil muiltitudinario. Kenji Eno estaba furioso con Sony después de que ésta dejara sin su copia a más de dos tercios de los usuarios que reservaron "D" para PlayStation. Tras las primeras imágenes del inminente Enemy Zero, el logo de la 32 bits de Sony aparecía en la pantalla y sus poseedores se regocijaban. Poco a poco, dicho logo fue transformándose... en el de Sega Saturn. Frente a docenas de aficionados boquiabiertos, el líder de Warp se burlaba abiertamente de Sony y decidía brindar la exclusividad de su nueva obra a Sega. Se arriesgó a buscarse una enemistad de por vida y le dio igual. El polémico creador hacía justicia a su particular manera, y en la casa de Sonic le recibían con los brazos abiertos.



Una interesante alternativa al típico FPS, aunque con aspectos desconcertantes que le valieron duras críticas

No nos engañemos. Éstos son los aspectos clave de la original aventura que nos plantea el niño malo de la industria, el siempre independiente Kenji Eno. Y son estos mismos aspectos los que ponen de los nervios a más de la mitad de los jugadores que lo prueban, provocando que Enemy Zero se convierta en una obra en cierto modo incomprendida en su momento, hace ya 15 años, sobre todo tras el tremendo *hype* del que fue víctima. Cuesta mucho cogerle el truco a esta particular mecánica y nunca termina de ser cómoda, pero la idea no deja de ser enormemente innovadora. El problema es que, del mismo modo que si se tratase de una película, el jugador y el espectador quieren VER cosas, quieren que haya más bichos.

Al margen de eso, nos encontramos con un juego con la clásica perspectiva en primera persona que funciona razonablemente bien y que resulta muy correcto a nivel gráfico. Esto es, durante las partes de exploración. Sin embargo, cuando entramos en cualquiera de las salas, el aspecto visual recuerda mucho más a "D", dado que podemos movernos o coger objetos mediante secuencias FMV, en una suerte de "minipelícula interactiva. Eso sí, posiblemente se trate de las mejores secuencias FMV que hayamos visto en Saturn. Incluso a pesar de no mostrarse en pantalla completa sino con bandas negras en los cuatro lados, esas habitaciones pre-renderizadas se ven espectaculares. Aquí sí le veremos la cara a Laura que, por cierto, prácticamente no dice ni pío durante todo el juego, ni siquiera en los diálogos con otros personajes. Salvo por ese detalle, que parece habitual en los juegos de Warp, Enemy Zero cuenta con un repertorio de voces muy competente. La banda sonora corre por cuenta de Michael Nyman, compositor que ha trabajado en películas como Gattaca o el Piano, y resulta apropiadamente inquietante... como le gusta a Kenji Eno, que pasó 6 horas convenciendo a Nyman para que trabajase en su juego.



Pese a su interesantísimo planteamiento y su atmósfera absorbente, Enemy Zero adolece de un mal que puede convertirlo en exasperante: en ocasiones nos enfrentaremos a puzzles demasiado raros o simplemente ilógicos para poder abandonar una sala. Si se trata de una forma de alargar artificualmente el juego, sería un recurso pobre e impropio de un creador como Eno.

La segunda aventura de Laura en Saturn es técnicamente notable, goza de una gran ambientación y de una mecánica de juego original, pero para muchos jugadores fue "más original de la cuenta". Una pena, porque parecía destinada a convertirse en un título de culto. Aún así, merece la pena probarlo. Y mucho.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

Ninja Princess





FICHA TÉCNICA **año**: 1985 - **plataforma**: arcade - **género**: Run and run

Concebido en un principio para las máquinas Arcade, Ninja Princess fue otro título de tantos que se verían rebautizados y rediseñados por completo siempre dependiendo del continente y el público al que iba dirigido

Poco más tarde, un año después, el juego vería la luz tanto en **SG-1000** como en **Master System** destacando en el caso de esta última, la radical transformación del personaje. Pasando de ser una mujer a convertirse en un hombre, con el consecuente cambio de registro y título e incluso diseño de niveles, mucho más acorde todo en teoría al gusto de los jugadores occidentales.

En **Ninja Princess**, The Ninja en la versión de la doméstica de **Sega**, encarnamos a un ninja en lucha contra otros clanes. Para ello y a fin de no morir en el intento, contaremos con todo un arsenal de armas propias de un guerrero de las sombras. Desde Shurikens hasta cuchillos. Todos ellos objetos que serán lanzados a varios metros de nosotros.

Es de destacar que también una de las computadoras propias de la época (**MSX**) tuviera al final su propia versión. No desmereciendo esta en absoluto respecto al resto, ya que todas ellas eran muy similares salvo las diferencias propias de cada sistema.

Gráficamente Ninja Princess --nos ceñimos a la versión arcade por ser esta la más pulida a nivel técnico y jugable-- nos muestra un título colorido y brillante. Bastante llamativo y con un contraste por defecto muy fuerte., Tanto que de jugar varias horas seguidas acabaríamos con alguna que otra dioptría de más. Así que nunca mejor dicho "ojito".

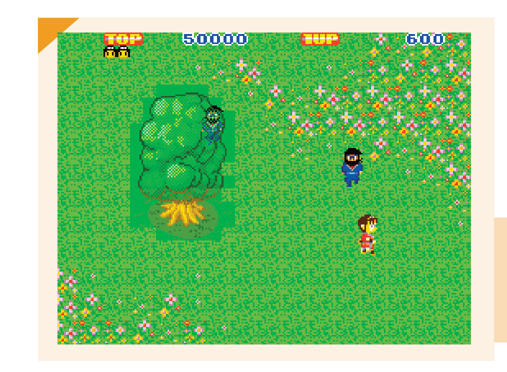
Escenarios y demás elementos en pantalla tendrán el lógico toque japonés para ayudar a una mejor inmersión en el juego. Todo ello visto

Se deduce que el motivo por el cual se cambió el sexo del personaje en las versiones occidentales, era el hecho de que los japoneses creían que un personaje femenino no calaría en un público no oriental.

Kunoichis al poder

Eran otros tiempos y entonces los jugadores de medio mundo quizás no estaban preparados para que una fémina representará sus avatares en pantalla. Poco o nada se imaginarían del futuro cuando fue la mismísima Lara Croft la primera en hacer camino a las protagonistas de curvas y cuerpos turgentes como algo más que personajes secundarios y de adorno.

La historia está ahí y aunque a algunos les cueste reconocerlo, hubo y habrá siempre guerreras. En el pasado muchas se hicieron pasar por hombres debido a la censura y a la oposición visible de sus compañeros de armas, pero también fueron protagonistas indiscutibles. En este caso, numerosas mujeres ninja,aportaron un cambio en el tradicionalismo masculino. La mayoría de ellas usadas como asesinas y espías. Y sino que se lo digan al antiguo clan Koga



Los cambios sólo afectaban al diseño y al nombre. Jugar como hombre o como mujer era indistinto, puesto que el objetivo era siempre el mismo

desde una perspectiva aérea y con un scroll vertical (siempre hacia arriba) que nos dará un buen control de la acción.Mucho mejor que los modelos de nuestros enemigos, por desgracia nada variados, limitándose simplemente a cambiar colores y puntos de vida para designar la menor o mayor dificultad para derrotarlos. Ni siquiera los conocidos como "final bosses" --que los tendremos-- llegan a algún grado de espectacularidad respecto al resto del juego, pero estamos hablando de un juego de mediados de los años ochenta, lo cual es perdonable.

En cuanto a los efectos de **sonido** pues tendremos lo típico de un juego de estas características. Fx orientales y un ambiente nipón totalmente marcado que ni mucho menos pasará a la historia como un incunable.

Jugablemente Ninja Princess es un juego muy **difícil**. Volvemos de nuevo al problema del manejo. Algo muy común en aquel entonces y que provoca que a veces nos preguntemos si los juegos de antes eran más complicados por esto o porque en realidad era elevada su dificultad. Es necesario apuntar en la dirección adecuada y con suerte acertar a alguno de los contrincantes. Además tenemos el inconveniente de que --debido a su scroll-- veremos antes los objetos lanzados por los enemigos que a estos mismos.

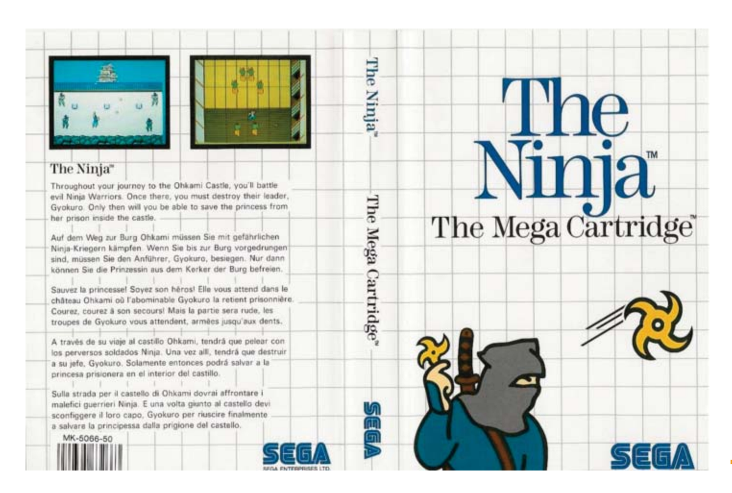
Nuestro armamento será muy básico. Dagas, cuchillos, bolas de energía y las mencionadas estrellas de la muerte. Un poder limitado que nos dará el don de la



invisibilidad durante un reducido espacio de tiempo y poco más, serán todas las armas que, a nuestro favor harán que terminemos la aventura.

No es un juego muy largo, ya que nos lo terminaremos entre aproximadamente quince y veinte minutos, siendo además sus niveles bastante cortos, pero esto no será inconveniente para que lo disfrutemos.

En **conclusión**, un juego al que ya bien en su versión recreativa o en las propias de consola o MSX, se le debe dar una oportunidad. Es más, si te gustan los juegos al estilo del clásico Commando o los shooters de naves de toda la vida, verás que este se parecerá más de lo que uno cabría esperar. Recomendable aunque sólo sea durante algo más de un cuarto de hora.



TEXTO: DANI MERALHO



Michael Jackson: The Experience

Michael Jackson The Experience el juego donde podrás convertirte en Michael Jackson y bailar como el Rey del Pop. Siente la experiencia de vivir los momentos más apasionantes y los mejores pasos de baile del mejor bailarín de la historia. Michael Jackson The Experience incluye las canciones originales que más te gustan y mejor conoces, como por ejemplo: Bad, Billie Jean, Beat It, Smooth Criminal y Black or White. ¿estás preparado para bailar como el Rey del Pop?

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!



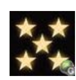
FELIZ CUMPLEAÑOS Puntos: 25
Has jugado el 29 de Agosto, el cumpleaños de MJ.



NOCHE DE ESTRENO Puntos: 15
Consigue tu primera estrella en el modo solo.



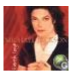
LET ME BE! Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Dirty Diana" en el modo de actuación (en Solo).



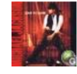
SUPERESTRELLA Puntos: 30
Consigue un número 1 de 5 estrellas en un marcador (en Solo).



A LOVER NOT A FIGHTER Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "The Girl Is Mine" en el modo de actuación vocal (en Solo).



WHAT ABOUT SUNRISE? Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Earth Song" en el modo de actuación vocal (en Solo).



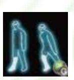
WHO'S LAUGHING BABY Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Leave Me Alone" en el modo de actuación (en Solo).



LOVE IS THE ANSWER Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "I Just Can't Stop Loving You" en el modo de actuación vocal (en Solo).



WHO'S BAD? Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "Bad" en el nivel maestro de dificultad (en Solo).



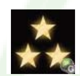
LA GRAVEDAD Puntos: 20
Conviértete en MJ al hacer el paso The Leaning en "Smooth Criminal" (en Solo).



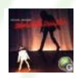
CON MUCHO TALENTO Puntos: 20
Consigue un multiplicador x8 en cualquier canción (en Solo).



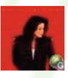
CAMINANDO POR LA LUNA Puntos: 15
Consigue una puntuación perfecta haciendo el Moonwalk en "Billie Jean" (en Solo).



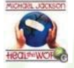
HA NACIDO UNA ESTRELLA Puntos: 20
Consigue al menos 3 estrellas en 5 canciones diferentes (en Solo).



SHE KNOWS YOUR GAME Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Blood On the Dance Floor" en el modo de actuación (en Solo).



BUT I'M ONLY HUMAN Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Will You Be There" en el modo de actuación vocal (en Solo).



MAKE IT A BETTER PLACE Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Heal the World" en el modo de actuación vocal (en Solo)

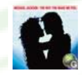


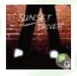
BECAUSE I'M BAD Puntos: 15
Consigue 5 estrellas en "Bad" en el modo de actuación (en Solo).



PRETTY BABY Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Streetwalker" en el modo de actuación (en Solo).

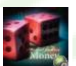

NOTHIN' GONNA STOP ME Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Speed Demon" en el modo de actuación (en Solo).


YOU KNOCK ME OFF OF MY FEET Puntos: 15
Consigue 5 estrellas en "The Way You Make Me Feel" en el modo de actuación (en Solo).


MIDNIGHT RIDER Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Sunset Driver" en el modo de actuación (en Solo).

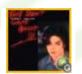

WE MADE OUR VOWS Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Who Is It" en el modo de actuación (en Solo).

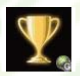

I AM THE ONE Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Billie Jean" en el modo de actuación (en Solo).


DO OR DARE Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Money" en el modo de actuación (en Solo).


AND AGAIN? Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Stranger In Moscow" en el modo de actuación (en Solo).

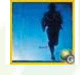

KEEP ON WITH THE FORCE Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Don't Stop 'Til You Get Enough" en el modo de actuación (en Solo).

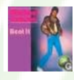

YOU CAN NEVER KILL ME Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "They Don't Care About Us" en el nivel maestro de dificultad (en Solo).

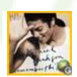

ES TODO POR ESTA NOCHE Puntos: 30
Has actuado en 300 canciones en el modo Solo.


BE CAREFUL OF WHAT YOU DO Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "Billie Jean" en el nivel maestro de dificultad (en Solo).


YOU FIGHT TO STAY ALIVE Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "Thriller" en el nivel maestro de dificultad (en Solo).


SOUNDING HEART BEATS Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "Smooth Criminal" en el nivel maestro de dificultad (en Solo).

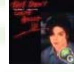

NO ONE WANTS TO BE DEFEATED Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Beat It" en el modo de actuación (en Solo).


THOSE SPECIAL TIMES Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "Remember the Time" en el nivel maestro de dificultad (en Solo).


¡GRACIAS POR JUGAR! Puntos: 15
Has visto la secuencia de créditos completa. Gracias por tu apoyo.

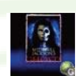

THRILLER NIGHT Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Thriller" en el modo de actuación (en Solo).


DANCE YOU INTO DAY Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Rock With You" en el modo de actuación (en Solo).


YOU CAN NEVER BREAK ME Puntos: 10
Consigue 5 estrellas en "They Don't Care About Us" en el modo de actuación (en Solo).


DARE ME Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "In the Closet" en el modo de actuación (en Solo).

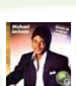

WE CAN ROCK FOREVER Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "Rock With You" en el nivel maestro de dificultad (en Solo).

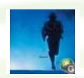

THERE'S A TAPPIN' IN THE FLOOR Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Ghosts" en el modo de actuación (en Solo).


I FEEL ON FIRE Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "Don't Stop 'Til You Get Enough" en el nivel maestro (en Solo).

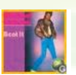

FROM SUN UP TO MIDNIGHT Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Workin' Day And Night" en el modo de actuación (en Solo).


NOW I BELIEVE IN MIRACLES Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Black or White" en el modo de actuación (en Solo).


YOU GOT TO BE STARTIN' SOMETHING Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Wanna Be Startin' Something" en el modo de actuación (en Solo).


ANNIE ARE YOU OKAY? Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Smooth Criminal" en el modo de actuación (en Solo).

DO YOU REMEMBER THE TIME? Puntos: 20
Consigue 5 estrellas en "Remember the Time" en el modo de actuación (en Solo).


JUST BEAT IT Puntos: 25
Consigue 5 estrellas en "Beat It" en el nivel maestro de dificultad (en Solo).

Neo-Geo



La jet-set del coleccionismo

Ya lo fue en su día, y actualmente puede considerarse una situación parecida: la consola Neo Geo, lanzada al mercado por la compañía japonesa SNK en 1990, era considerada un oscuro y remoto objeto de deseo por todo aficionado al videojuego, el cual sacaba los dientes a gran distancia cuando ojeaba una revista y veía los juegos de la consola analizados, para más tarde recoger los colmillos y llorar desconsolado en silencio, acongojado por el abusivo precio que tenían tanto la consola como los cartuchos de juego

El sistema poseía una CPU principal cuyo bus poseía 16 bits, ni más ni menos que los mismos dieciséis que regían los circuitos de Super Nintendo y Mega Drive, contemporáneas a la joya de SNK; sin embargo, el Motorola 68000 de Neo Geo era el doble de rápido que el chip de las consolas de Nintendo y Sega; este Motorola tenía como apoyo un segundo CPU de 8 bits manufacturado por Zilog, además de un chipset gráfico capaz de mostrar 4096 colores en pantalla y un Yamaha YM2610 con quince canales de sonido. Un conjunto dedicado a generar el espectáculo audiovisual del que podía presumir Neo Geo.

A la potencia que derrochaba esta máquina se sumaban ciertas características que no pasaban desapercibidas y que la seguían desmarcando del resto de competidoras. Por muchas razones, de





hecho, podría decirse que Neo Geo jugaba en otra liga muy diferente al resto. SNK lanzó dos versiones de Neo Geo: la AES (Advanced Entertainment System, en un pequeño guiño a las siglas de la NES de 8 bits) y la MVS, una placa arcade que se montaba en los salones recreativos. Salvo los conectores de cada una de estas máquinas, los juegos eran idénticos. Digamos que la expresión "pixel-perfect" de recreativa a sistema doméstico se cumplía, lógicamente, a rajatabla.

Y es que SNK perseguía por activa y por pasiva que disfrutáramos de una auténtica experiencia arcade en nuestra propia casa. Para ello, el control estándar de Neo Geo era un auténtico monstruo, con cuatro botones y joystick del todo similares a los que podíamos encontrarnos en una cabina recreativa, manufacturados con excelsa calidad en su acabado y forma. Si hoy día veis por ahí un mando "edición arcade" para vuestra consola favorita, creedme que dicho mando deberá rendir pleitesia al control de Neo Geo.



No contentos con ello, SNK ideó un sistema para que el jugador pudiera almacenar en una pastilla de memoria sus progresos y sus récords de High Score conseguidos en el salón recreativo, para luego poder llevárselos y cargarlos en la consola de su casa. Doble innovación: por un lado, el tema de las Memory Card que posteriormente utilizarían consolas como Playstation, Saturn y Nintendo 64; por otro, un bizarro intercambio de datos entre arcade y sistema doméstico... desconozco si existe algún precedente o si se copió este método en algún sistema posterior.

Y por encima de todo, ay, el precio. No conocí a nadie que pudiera permitirse, ni por asomo, hacer el desembolso que suponía adquirir una consola por 80000 pesetas de la época, para luego



comprar los juegos a 40000 pesetas, o incluso más... Neo-Geo era un sistema elitista, más que por su superioridad técnica, por estar situada en la balda más inalcanzable del escaparate de la tienda de videojuegos, aquel que nos resultaba imposible siquiera de rozar con la punta de los dedos.

Cierto es que SNK lanzó a posteriori Neo Geo CD, en pos de que el sistema y los videojuegos bajaran su coste y pudieran ser más asequibles para el público en general; por desgracia, el utilizar un lector de CD a velocidad de 1X fue un error devastador, haciendo absolutamente insufrible la carga de los juegos -catálogo base idéntico al de AES, sumados a otros títulos más variados como Samurai Spirits RPG-.

Neo Geo AES tuvo un público reducido pero muy selecto y fiel, haciendo que su vida se alargara hasta finales de 2004, cuando se lanzó el último juego, la quinta iteración de la saga de combate Samurai Spirits. Hoy día, sus arrebatadores títulos de lucha bidimensional, con las sagas Fatal Fury, Art of Fighting y King of Fighters a la cabeza, convierten a Neo Geo en el mismo sistema elitista de antaño, identificada como la joya de la corona de cualquier coleccionista de videojuegos que se precie.

Para el coleccionista

Y en este punto entra mi afán de coleccionismo, las ganas de redondear mi colección, lo que me ha llevado a bucear por eBay con ayuda inestimable de Chicazul para adquirir una Neo Geo AES en perfecto estado de conservación, acompañada de dos mandos de control de los que hoy llamamos "arcade", y cuatro títulos de lucha en plena forma: Art of Fighting 2, World Heroes 2, Samurai Spirits y Garou Densetsu Special.

Tras una buena batida al mercado de la puja y la compra-venta directa que ofrece eBay, os puedo comentar que estos cuatro títulos suelen ser los más accesibles del catálogo de cartuchos de Neo Geo, tanto en términos de precio como de disponibilidad. Aunque yo he aprovechado un pack ciertamente jugoso, se pueden adquirir dichos juegos por separado por un precio que oscila entre 25 y 30 euros.

Los siguientes en la escala serían las primeras entregas de Fatal Fury y Art of Fighting, y el juego de wrestling Fire Suplex. Si

os decidís a abordar tales títulos, os aconsejo ir directamente al otro punto del planeta y buscar vendedores japoneses. El cartucho es idéntico al europeo o al americano, salvo la carátula, y el lenguaje que se muestra en pantalla depende exclusivamente de la BIOS de vuestra consola.

En el polo opuesto podríamos encontrar los Super Side Kicks y los King of Fighters: conforme vayamos avanzando en ambas sagas, el precio aumenta de forma exponencial, superando la barrera de los cien euros sin pestañear. Mención especial para la versión europea del Kizuna Encounter, el cual se rumorea que se vendió recientemente por más de 13000 dólares, casi nada al aparato.

Y centrándonos en la consola, se puede aplicar un mensaje parecido al que os he comentado con los juegos: la versión japonesa de la AES abunda mucho más que el resto, y ofrecerá un precio más asequible que el resto de versiones. Únicamente tendríais que tener en cuenta dos detalles bien importantes. El primero, ya comentado, que los juegos os saldrán por defecto en lenguaje japonés, sin importar su formato y procedencia.

Y como segunda observación, la consola os vendrá con un adaptador de corriente de voltaje y clavijas cien por cien japo. Esto conlleva tomar una decisión entre dos posibilidades. O bien hacéis un mega-combo de adaptador de voltaje unido al conversor de clavijas que usamos por estos lares, o mucho mejor, utilizáis un adaptador de corriente de Sega Megadrive PAL, el cual funciona a las mil maravillas. Eso sí, aseguraos antes de adquirir la consola que es el modelo PRO-POW3, detalle que se verifica en el trasero de la consola. La mayoría de consolas que hay disponibles en el mercado de segunda mano son de este tipo, algo que facilitará mucho las cosas.

Y nada más. Decir que la sensación de probar y disponer de esta consola más de veinte años después, con su excepcional stick arcade, merece la pena el esfuerzo invertido en este capricho de coleccionista. The 100 Mega Shock!

Texto: PEDJA cedido por ELPIXEBLOGDEPEDJA





Dragon, ordenadores Made in Spain



La historia de la informática es en muchos aspectos apasionante; da igual lo mucho que sepas sobre el tema, siempre aprendes algo nuevo. El descubrimiento de hoy trata sobre un microordenador semidesconocido y, aquí viene lo fantástico, que se fabricaba en España

Y no estoy hablando de un simple diseño clónico que después se mandaba a hacer a China. El Dragon fue un ordenador que se fabricaba y ensamblaba en una cadena de montaje ubicada en Extremadura (para más inri).

Nuestra historia comienza en 1982, en Reino Unido (Gales). La empresa británica Mettoy, que se dedicaba a la fabricación de juguetes, decide seguir la moda de otras compañías y sacar un microordenador. Recordemos que estamos en la época del boom de este tipo de ordenadores, y el mercado se inundó potenciado con la crisis de las videoconsolas del 83.

Se fundó al empresa Dragon Data, y su primer ordenador se llamó Dragon32 (32 por los kbs de memoria RAM, no su CPU). El diseño fue bastante bueno, con un teclado robusto, mucho mejor que las teclas de goma del primer ZX Spectrum. También contaba con doble salida de vídeo (TV y Monitor), entrada para casette, sistema operativo Basic diseñado por la incipiente Microsoft, y compatible con programas de la Radio Shack Color Computer (CoCo). Su chip gráfico MC-6847 de Motorola permitía mover sprites con una gran suavidad, y la CPU de 8 bits, un MC-6809 a 0,9Mhz, tampoco estaba mal. Y encima se le podía instalar OS-9, un derivado de Unix multitarea, multiusuario y servidor de redes.

Las ventas iniciales fueron buenas, pero la empresa Mettoy arrastraba deudas de productos anteriores, y finalmente fue comprada por la empresa española Eurohard S.A. en 1984. Esto es algo muy inusual, y una apuesta arriesgada si tenemos en cuenta que España aún no contaba ni con diez años de democracia. Existía un enorme abismo tecnológico comparado con otros países, por lo que la jugada de Eurohard es digna de elogio.

La primera fábrica de ordenadores en España se estableció en Cáceres, estando la oficina central de Dragon en Madrid. Pronto comenzaron las negociaciones con los poderes públicos, y el Ministerio de Educación de España decidió crear el Proyecto Atenea cuyo propósito era informatizar las escuelas públicas del país. El Dragon tenía todas las papeletas para ser el ordenador candidato, gracias al modelo Dragon 200, de





64kb de RAM. Entonces ¿qué falló?

Un aparato tecnológico vale tanto como su software disponible, y aquí el Dragon se encontró con clara desventaja frente al Commodore64, el Spectrum y el Amstrad. Los primeros juegos y programas tenían un gran nivel, como la conversión de la recreativa Moon Patrol, pero en su ciclo final ya se vendían hasta juegos comerciales hechos en Basic. Tecnológicamente también se estaba quedando obsoleto frente a sus rivales, y Eurohard no añadió grandes mejoras con respecto al Dragon original.

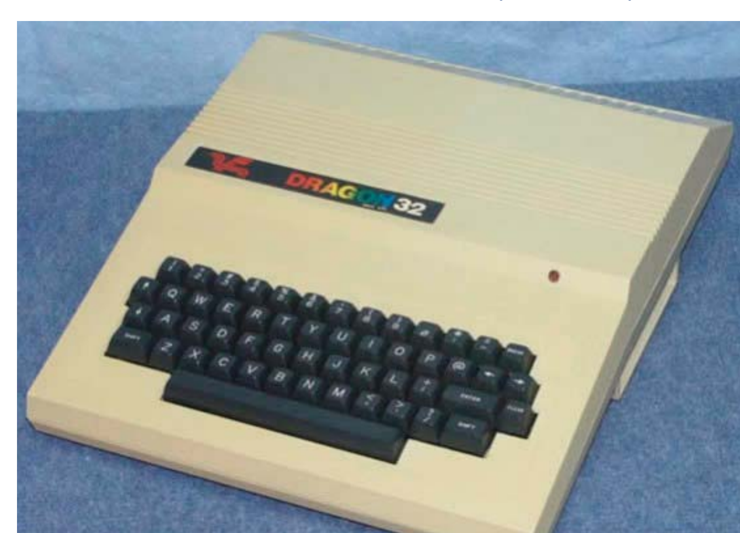
Pero sin duda la estocada mortal fueron los problemas para exportar a otros países, pues las aduanas bloquearon toda la remesa destinada a la campaña navideña de 1985. España no era nada en esa época, y los países extranjeros no querían más competencia, poniendo todas las trabas posibles al ordenador español. A esto hay que añadir el poco apoyo de la clase política, más interesada en hacerse la foto y llenar titulares que acabar proyectos con visión de futuro.

Pero Eurohard tenía un último cartucho en la escopeta. En un puro acto de brillantez deciden diseñar el Dragon MSX, compatible con el estándar japonés MSX para el que se había diseñado cientos de programas y juegos de un nivel altísimo. Ya no tendrían problemas de falta de software. Por desgracia, como buena trajedia griega, las cosas acabaron mal. La deudas asfixiaban a Eurohard, las cajas no demoraron más los pagos y las entidades públicas dejaron morir este sueño y no crearon un plan de rescate. La planta de fabricación de Cáceres se acabó cerrando en mayo de 1987, y con ella el sueño de asentar una infraesctura tecnológica en España.

Muerto el dragón, nace la leyenda.

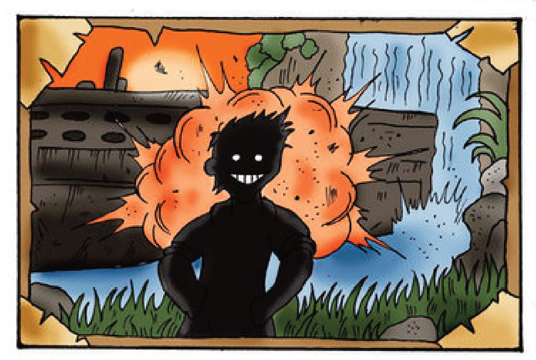
Curiosidad: Dicen la malas lenguas que miles de ordenadores Dragon fueron tirados al basurero de Alcuéscar en Extramedura. ¿Alguien se anima a cavar con pico y pala?

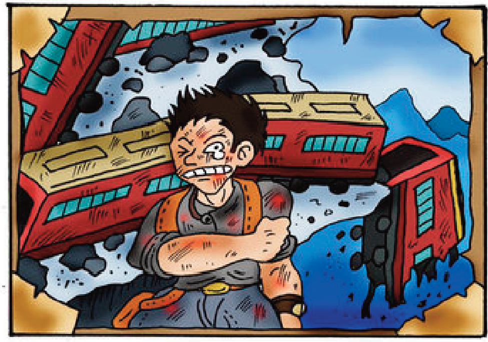
Texto:
KANFOR
cedido por
WWW.PIXFANS.COM

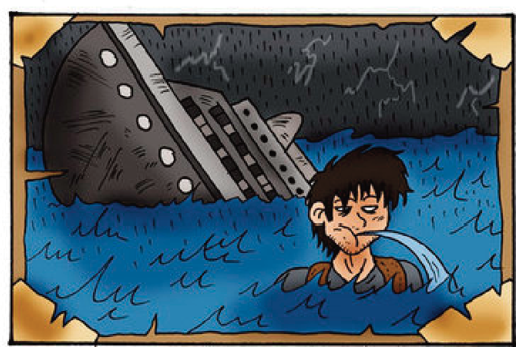


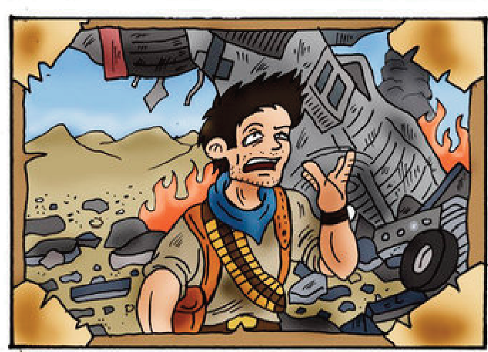

Llevamos un tiempo sin viajar y estaba pensando en ir a algun lugar exótico


¿A donde te gustaría ir?
FOTOS
VI










A donde quieras mientras no cojamos el mismo avión ni ningun medio de transporte
FOTOS
VIAJES
TURQUIA
BORNEO
Pepo'11





NO PUEDO CREER QUE HAYA LLEGADO TAN LEJOS...

¡NO CREO QUE PUEDA CON ESTO!

HE CREADO EL ROBOT DEFINITIVO CONTRA TI, MEGAMAN... ¡MUAHAHAHA!

MALDITO DR. WILLY

PCHSSSS...

DR. W

YA ESTOY AQUÍ... EL DUELO FINAL...

¡OH, DIOX! ¡EL HORROR! ¡ES...!

¡CANCEL-MAN!

CAPCOM CANCELA UN POSIBLE MEGAMAN LEGENDS 3

http://treveronsparadox.blogspot.com

¿Tú jugabas a los marcianitos?



Este nuestro entretenimiento e incluso medio de vida, el videojuego ha evolucionado en tan pocas décadas en un complejo sistema de mecanismos y diodos que ya ni comprendemos ni entendemos la gran comunidad de personas que adquieren estos aparatos cada día

Y es que ya no nos acordamos de cómo jugábamos hace nada con un joystick y un botón por banda, con una pantalla monocolor de fósforo verde o en unas gafas surrealistas en tres dimensiones.

Y de esto queremos hablar en este artículo, de esta evolución que han sufrido las consolas y, sobre todo, de un sector de estas consolas: las portátiles. Consolas que hemos llevado en el bolsillo, cuando cabían, y que hemos utilizado para cualquier cosa: ver la tele, mirar la hora, grabar nuestra voz, hacer fotos, como GPS, agenda personal... y sí, se me olvidaba, jugar.

Un juego que muchos ha identificado con los más pequeños de la casa. Consolas que solo eran para que los chicos se entretuvieran mientras tu padre veía el fútbol en la tele o tu madre cambiaba de emisora para ver el telediario. Consolas que servían para poder estar entretenido mientras que estabas en el coche con tus padres. Si miramos a la publicidad de la época, hay bastantes ejemplos para ver esto que os estoy diciendo.

¿Un cacharro para niños? Las consolas portátiles se han convertido en una extensión de nuestra mochila de viaje. Adolescentes y niños, ancianos y, en general, cualquier persona se ha convertido en usuario de estos ingenios que, aunque su función principal es el entretenimiento, ha supuesto todo un gadget de última generación para los más sibaritas de la tecnología.

De todas formas, esto no siempre fue así. Permitidme que obvie las primeras consolas portátiles y me plante directamente en el año de nacimiento de la primera Game Boy. Año 1989 en Japón, sale la consola portátil que enseñará al mundo como con dos colores, verde y más verde, se puede dar tanto entretenimiento y de tanta calidad. Una consola que aun solo ofreciendo la posibilidad de jugar a priori, se convirtió en una de las consolas más vendidas de la historia, marcando todo un hito a todas las generaciones de los dos mil para atrás.

Sega no consideró que crear una consola tan "obsoleta" para la época como lo era Game Boy fuera una buena opción, creando la famosa Game Gear. Consola que aun teniendo un tamaño descomunal, tenía el mismo tamaño

que la caja de un juego de Mega Drive, vendió más de diez millones de consolas en todo el mundo, una cifra irrisoria frente a los más de 87 millones de la primera Game Boy. ¿Por qué tanta diferencia? Game Gear ofrecía una calidad gráfica pareja a una Master System, todo un “pepino” gráfico para la época de forma portátil, e incluso con un pequeño periférico se podía ver la televisión en cualquier parte. Pero claro, las funcionalidades y la última tecnología no lo son todo, siendo muy importantes: la batería, el precio y el tamaño, elementos en los que suspendía la creación de la compañía del erizo azul.

Vemos que en esta primera gran batalla de consolas portátiles ganó la funcionalidad de poder jugar de forma cómoda en cualquier parte frente a todo el elenco de posibilidades que te ofrecía Game Gear con todos sus problemas. Esto fomento esa visión del juego portátil para niños exclusivamente, viéndose como un entretenimiento de críos, cosa que tampoco nos debe sorprender, ya que casi siempre en esta época se ha enfocado el videojuego como un entretenimiento infantil.

llega Game Boy Color y Game Boy Advance, nadie puede plantar clara de forma seria a la gigante de Nintendo en este terreno. Consolas que no tienen un precio demasiado descabellado y enfocado al juego únicamente, siendo la clave de su éxito. Pero algo empieza a moverse por el fondo de esta industria, empieza el auge de los teléfonos móviles y las



compañías ven que estos dos mundos se pueden fusionar en uno. De esta forma nacen los primeros juegos en móviles y algunos terminales que se iban enfocando a este ocio, llegando su culmen a uno de los terminales más controvertidos de la historia: N-Gage.

N-Gage nace en 2003 bajo el amparo de la marca Nokia. Las principales franquicias apoyarán este nuevo aparato, viendo juegos como FIFA, Virtua Tennis, Rayman, Call of Duty... la "creme de la creme". Por diversos factores la consola murió y pasó al olvido de todos, pero algo dejó, esa semilla de que los móviles tenían que ser algo más o que las portátiles tenían que ser otra cosa, semilla que sería recogida por Apple posteriormente.

Nintendo, mientras, continúa su legado de portátiles viéndose la dueña y señora de este terreno. Pero algo pasó, Sony, después de venir de dos generaciones de consolas en las que había arrasado de forma brutal en el terreno de la sobremesa, decide saltar al mercado portátil, sacando PSP. Aparato que se planta como centro de la tecnología del momento, convirtiéndose en un centro de ocio completo para los que buscaban todo tipo de facilidades de forma que pudieras transportar con facilidad.



Sony se veía en la cima, parecía que tenía el producto definitivo, algo parecido a lo que pudieron sentir los directivos de Sega con Game Gear. Nintendo, de todas formas, tenía su contra preparada: un dispositivo con doble pantalla con una de ellas táctil que revolucionara el juego portátil de la época. Apostando por una potencia inferior, creó Nintendo DS, siendo la que dominó el mayor tiempo en el mercado.

De nuevo Nintendo apostaba por una consola centrada en el juego, olvidando lo demás. Sony, en cambio, recogía las bases de Game Gear y lo avanzado con N-Gage, creando una consola que ofrecía algo más y con una calidad gráfica que nos sorprendió a todos por entonces. Pero volvie-

ron a caer en el error que cometió Sega décadas antes: una batería que duraba poco, un precio desorbitado y un tamaño bastante grande para lo que debía ser una portátil, aunque este último punto fue pasado desapercibido debido al tamaño de la consola de Nintendo.

Pero... algo cambió. PSP no fue arrasada como su homónima seguera, llegando a calar entre una base de público bastante amplia, siendo la única consola portátil que ha plantado cara y replantear a Nintendo su modelo de negocio en este terreno.

De esta forma llegamos al día de hoy. Nintendo 3DS en la calle y PS Vita a pocos meses de su salida a la venta. Todo dispuesto para volver a tener otro gran duelo entre gigantes, pero ¿hay tantas diferencias?. Salvo el apartado gráfico, en el cual Nintendo ha apostado por las 3D estereoscópicas y Sony por la potencia bruta, las dos nos ofrecen un sistema de juego online mejorado, la posibilidad de ver películas, fotos, chat, navegar por internet... Ya no tenemos solo una consola para niños, sino todo un aparato multimedia que quiere competir en un mercado que cada día es más competitivo y que va agrupando decenas de aparatos en uno solo, siendo las portátiles su lugar perfecto. ¿Solo las portátiles? No, pero eso, ya es otra historia...

texto:
RAFAEL CRUZ DURÁN
cedido por
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS







A Bug's Life





Este mes comentamos una adaptación razonablemente fiel de la película de Pixar, más que nada porque no es más que un hack del juego oficial aparecido en Game Boy Color en 1998, con ligeras modificaciones, pero respetando la práctica totalidad de aspectos del original, tanto los malos como los normalitos...

Disney dio grandes títulos a la 16 bits de Sega. Castle of Illusion, Quackshot y Aladdin están entre los ejemplos más conocidos. ¡Pero los 3 palidecen ante esta perfección de juego!

Sí, sí, estoy de coña, obviamente. A Bug's Life ("Bichos" como se le llamó aquí, y no sé si en Latinoamérica también), es un típico juego de plataformas aparentemente ñoño pero que de fácil tiene poco. Gráficamente no está mal, aunque no aprovecha ni de lejos el hardware en el que se mueve. Hay escenas que parecen casi más de Master System por la escasez de más colores o planos...

Y es que, por lo que sabemos, estamos ante un curioso *hack* "mejorado" del juego de Game Boy Color del mismo título. Lo cierto es que este Bichos en Mega Drive es CALCADO (pero calcado de verdad), aunque con unas evidentes diferencias gráficas que no suelen verse en este tipo de bootlegs. ¿Tal vez existe algún otro *port* que desconozco y del que se han ripeado el resto de elementos gráficos? ¿Y las voces originales con las que cuenta el juego? Esta adaptación no licenciada de Bichos es uno de esos casos en los que no podemos evitar preguntarnos si los autores habrán creado algún título de contenido 100% original. Se han mejorado ligeramente los colores de los personajes y se ha añadido el fondo a los escenarios,



mientras que la mecánica del juego se ha mantenido prácticamente intacta. Flik puede correr, avanzar agachado, saltar y lanzar bayas a los enemigos, aunque dicho lanzamiento describe una parábola en vez de darse en línea recta, haciendo que fallemos con demasiada frecuencia y debamos calcular el tiro hasta niveles absurdos. Algo parecido pasa con los saltos, que no son nada naturales: el protagonista parece agacharse ligeramente para tomar impulso y sale hacia delante, lo que provoca que a menudo nos choquemos con los enemigos. Para rematar, Flik tampoco aguanta una gran cantidad de impactos y vuelve al principio del nivel cuando perdemos una vida.

La música es simple y algo repetitiva pero sin llegar a ser molesta... aunque acaba por hartarnos cuando nos vemos obligados a repetir una y otra vez el mismo nivel, debido a lo tedioso que se puede volver al juego. Si conseguimos avanzar lo suficiente, podremos contar con la ayuda de otros personajes de la película, utilizar el cañón del circo, explorar el hormiguero, etc. Es decir, la misma variedad de situaciones que ya teníamos en el original de Game Boy Color.

Hasta que la *rom* “arreglada” empezó a circular recientemente en Internet, no era frecuente encontrar copias en cartucho. Ahora, con la facilidad para crear reproducciones, se empieza a ver también en páginas de subastas... ¡aunque uno se pregunta para qué!



CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com



Ajustando el cabezal de la Famicom Disk

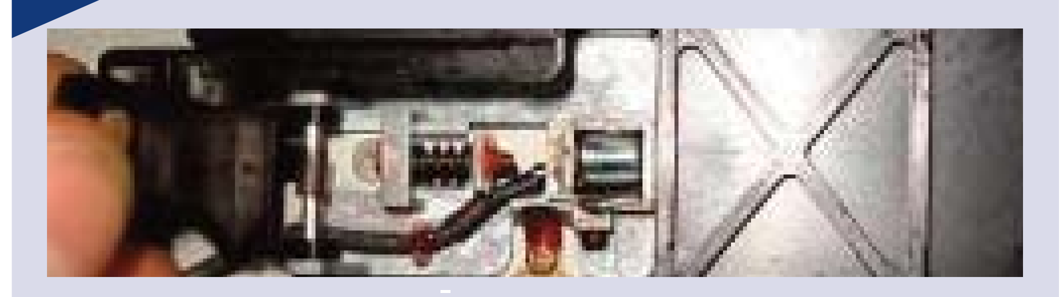
Nunca llegó a salir de forma oficial fuera de Japón. Sin embargo, hay muchas de ellas instaladas en nuestro país



Lo primero que tenemos que hacer es desatornillar la parte superior de la máquina para poder acceder al bloque de la lectora

El sistema conectaba con la parte inferior de una Famicom. Gracias a él, se podían leer los juegos a través de un sistema de disquetes. Éstos, mucho más económicos tanto para el desarrollo como para su comercialización, alcanzaron unas amplias cotas de popularidad entre los jugadores de la segunda mitad de la década de los 80.

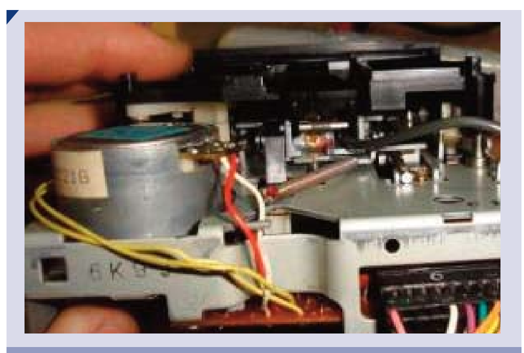
Casi treinta años después, muchos de ellos no han sido capaces de superar el paso del tiempo. Y a pesar de lo relativamente robusto del sistema, esta avería ha afectado a casi todas las unidades más tarde o temprano. Si eres uno de los afortunados que aún no padece los errores de lectura, tampoco estaría de más que le echaras un ojo para realizarle un pequeño mantenimiento.



No es una unidad laser, por lo que el ajuste no se realiza en altura, sino en eje. Debemos jugar con el tornillo de regulación



El tornillo es este que podemos ver en esta imágen. Debemos acceder a él. Y para ello desmontaremos la carcasa



Si desonectais alguna faja o cable, recordad donde estaba conectado. Importante para evitar sustos

Desde aquí es donde debemos actuar. Moviendo este tornillo en sentido horario o antihorario, y muy poquito a poco, acercaremos o alejaremos el lector. Aquí se trata de prueba/error. Debemos ir probando hasta encontrar la posición sin fallos

porque a nosotros nos leen
lo que otros sueñan

